月刊 FALCOM MAGAZINE

Vol.39



『閃Ⅱ』にも登場、
あの遊撃士が病弱キャラに!?
みんな集まれ ファルコム学園!

ファルコムjdk バンド
ドラマー・オカジの
人生半キャラずらし

jdkバンド
ボーカル・コテカナの
コテ放題♥

ティオのファルコムラジオ めんどくさいです…でもがんばりますの舞台裏

ファルコムニュース

Falcom FanArt Collection

『ドラマCD 空の軌跡外伝 ヨシュア物語 ～封じられた記憶～』シナリオ掲載

啄木鳥先生があのキャラの収録に密着!?
リベール通信 号外 『閃の軌跡Ⅱ』収録レポート

謎の少女の正体が明らかに!
閃の軌跡Ⅱの最新情報が到着

『碧の軌跡Evolution』OP画像やキャストコメントなど新情報が続々と到着!!

（日本ファルコム会長） （作編曲家／キーボーディスト）
加藤正幸×高梨康治
J.D.K.BAND 結成から25年～



FALCOM MAGAZINE

CONTENTS



加藤正幸（日本ファルコム会長）×
高梨康治（作編曲家／キーボーディスト）【前編】

J.D.K.BAND結成から25年〜

**『プリキュア』シリーズや『NARUTO - -ナルト- 疾風伝』を筆頭に、
幾多のアニメ音楽を手がけている高梨康治氏。いまや海外にまで
その名を轟かせる、アニメサントラ界の風雲児だ。
そんな高梨氏が90年代、まだ無名だった頃にJ.D.K.BANDの
キーボーディストとして活躍していたことをご存知だろうか？
あれから約25年……。日本ファルコムも高梨氏も大きな変化を遂げた今、
加藤正幸会長と高梨氏が再び相見える。
なお対談には日本ファルコム・サウンドの要、石川三恵子取締役にもご同席いただいた。**

聞き手：hally(VORC)

旧J.D.K.BAND以来の再開！

高梨　本当にお久しぶりです。直接お顔合わせするのは、四半世紀ぶりじゃないでしょうか（笑）。

加藤　Facebookなんかでは連絡取り合ってるんだけどね。jdk BAND、まだやってるなんて思わなかったでしょ。

高梨　いえ、噂には聞いてました し、動画サイトに僕の関連タグで出てきたりしますから（笑）。僕が今『プリキュア』とかでやっている音楽スタイルが、世間で「キュアメタル」って呼ばれているんですが、動画サイトなどでは、そのタグから辿っていってJ.D.K. BANDを知る人もいるみたいですね。

石川　当社の音楽でも、若い世代のファンたちがファルコム音楽の系譜を辿っていって、旧J.D.K. BANDに行き着くっていうことがありますね。

高梨　やっぱりそうなんですね。僕のほうも最近は、twitterとかで「高梨はゴーファイ（※1）」とか言われることが増えたので、なおさらです。最初、あの曲が使われていることを知らなかったので「ゴーファイって何だろう」っていう感じだったんですけど、いや懐かしいですね。あのメロディ、僕が弾いてるんですよね。

加藤　あの曲の人気が再燃したから、今のjdk BANDでもまた演奏しようなんて言ってるんですよ。あれ、元はそれほどノレる曲じゃなかったんだけど、旧J.D.K. BANDのアレンジですごくノリ良く生まれ変わりました。

高梨　当時、結構ライブでやりましたね。今だからネタを明かすと、あのアレンジをやるにあたって僕たちは、EUROPE（※2）「ザ・ファイナル・カウントダウン」みたいにしつつ、Whitesnake（※3）的なノリのリズムでいこうぜ、なんて言ってたんです。アレンジする時はやっぱり、当時の有名なメタルバンドを意識したりしてましたね。

高梨氏の歩み

高梨　（『ファルコム・クロニクル』に目を通しながら）『イース』懐かしいなあ。やり込みましたよ！

ムカデのボス（ニグティルガー）で結構やられたのを覚えてるなあ。僕もともとそんなにゲームやるほうじゃなかったんですが、J.D.K. BANDに携わって『イース』のゲームをいただいたんですね。それをプレイしたくて、初めてパソコン（PC-8801）買ったんですよ。

──そもそもJ.D.K. BANDには、どういう繋がりから声がかかったのでしょうか？

高梨　J.D.K. BANDのリーダーだった岸本（友彦）くんが、バンド仲間だったからですね。同じバンドにいたわけじゃないんですけど、当時はバンド同士つるむことが結構あったんですよ。同じリハスタ使ったり、対バン一緒にやったりすると、バンド同士が仲良くなったりするんですね。そういう繋がりで彼とは親しかったので、J.D.K. BANDでキーボードやらないって誘われたんです。その頃僕はプロデビューも何もしてない単なるメタル小僧で、何も分からない状態で「楽しくライブできるんならそれでいいや」くらいの気持ちで参加させてもらいました（笑）。

──当時はEARTHSHAKER（アースシェイカー）（※4）のマニピュレーターをしておられたこともあったとか。

高梨　マニピュレーターなんていうほど大したことはしてないですよ。毎晩酒呑まされて吐いてただけです（笑）。ただその頃には色んなことを学びましたね。九州から北海道までツアーで一緒に回って、現場とはどういうものか教えられたというか。マニピュレーターとしての技術よりも、ミュージシャンとしての心構えを教え込まれた感じです。

──J.D.K. BAND結成以前に在籍しておられたのは、様式美メタルの先駆として知られる、HELLENというバンドですよね。

高梨　はい。HELLEN（※5）からは僕だけじゃなくて、ギターの清水保光もJ.D.K.BANDに参加してました。ツアーやった頃

ですね。あとHELLEN時代には、松川（純一郎）さんがいたSABBRABELLS（サブラベルズ）（※6）とも、何度か対バンさせていただきましたよ。当時はバンドの上下関係が厳しかったので、近寄りがたい先輩格の存在でしたが（笑）。

HELLENでメジャービューするのが当時の夢ではありましたね。結構長くやっていた気がするんですけど、実は在籍していたのって4年くらい。意外と短いんです。J.D.K. BANDの後、HELLENの残党組でPLANET EARTHというバンドとしてメジャーデビューするんですけど、それはアルバム1枚だけ出してコケちゃった。一番長かったのは六三四Musashi（※7）で、10年以上在籍してました。このバンドは日本よりも海外、とくに南米で人気があって、しょっちゅうあっちでツアーやってたんです。コロンビアにいくと、空港に出迎えやらテレビ局やらがやってきて、街じゅうに六三四 Musashiのポスターが張ってあったり、BON JOVIとストーンズ（THE ROLLING STONES）しかやったことがないっていうアリーナで演奏させてもらったりと、凄いことになってました。日本に帰ってくるとまるで無名なんですけどね（笑）。

――そこから劇伴の世界に行くようになったのは……。

高梨　格闘技イベント『PRIDE』のテーマ曲をやった後あたりから、そういう仕事が来るようになりました。だから最初は「劇伴て何？」くらいのところから入っているんですが、そこから好き勝手に楽しくやらせてもらいながら、今に至るという感じです。でもそれまでには、食えない時代も長かったですよ。

加藤　今や高梨さんはコンポーザーとしてはもちろん、社会人としてもとても立派になられましたね。この前もFacebookで実に丁寧なメッセージをいただいて。昔のメタルバンドは、やはり礼儀作法とかお構いなしなんていう人も多かったように思うんですよ。

高梨　いやあ、立派かどうかは微妙なところだと思うんですけど（笑）。確かにあの頃のメンバーって、こいつヤバいだろ！　みたいな人もいたと思います。今のjdk BANDのメンバーはきちんとした真面目そうな好青年たちで、対照的ですよね。当時はレコーディングにしたって、まともに時間通りに来る奴なんていなかったです（笑）。それをまとめられたのは、岸本くんが非常にしっかりした男だったからですね。とにかく生真面目な男ですから。

そんな連中の集まりでしたけど、ただメタルシーンって、上下関係が厳しいんです。先輩ミュージシャンの言うことは絶対というか、いまだに上の世代の方とお会いすると背筋が伸びる思いします。そういうところから社会性や礼儀が身に付いたところはあるかもしれませんね。

アニメの世界にいても、やってることは当時と基本的に変わってないと思います。音は相変わらずメタルですしね。ただ仕事として音楽をやっているうちに、自分の責任の重さが分かってきたというのはあります。仕事を期間内にできないと、誰にどれだけの迷惑がかかるかとか、そういうことですね。

加藤　それが分かる人って、意外と少ないんですよ。下手をすると会社組織でも分かってなかったりしますからね。

高梨　そういうこともあるので、僕はTeam-MAX（※8）っていう音楽制作集団を作ったんですよ。アニメに限らず音楽制作するうえで、どんな状況でもクリエイティブにトップクオリティな作品を常に出来るようにしたいと思って。作家やミュージシャン、スタジオとエンジニアさんなど最高の仲間を集めて出来るようにしたんです。そうすればいつでも監督さんや製作スタッフが求めているものを提供できますしね。

旧J.D.K. BANDから現jdk BANDへ

高梨　jdk BAND、これだけ継続してるっていうのは素晴らしいですよね。

加藤　ビッグにはならなかったけど、常に採算が取れているっていうのが、唯一の自慢です。そういうバンドって今ないでしょ。採算取れないなら、販促予算を取ってやれ……というルールにしているんだよね。今は一ヶ月おきにライブやってますよ。年末には日本橋の三井ホールでやる予定なので、ぜひご覧にいらっしゃってください。

高梨　ええ、ぜひ！　実は僕「J.D.K. BANDにいたんですよね」って言われることが今頃になってずいぶん増えてきているんですよ。さっきの「ゴーファイ」の件もそうですし、アニメで若い監督さんと一緒にお仕事させていただくときとかにも、「僕J.D.K. BANDのライブ見てました！」なんて言われたりするんです。

石川　現在のjdk BANDでも、ドラマーの岡島俊治さんとか、高





梨さんがいらっしゃった当時のJ.D.K. BANDを聴いて育った世代なんですよ。「僕の音楽の原点はJ.D.K. BANDです」って言い切ってます。

高梨 いろいろ一周しちゃってるんですね。時の流れと自分の年齢を感じずにいられません（笑）。J.D.K. BANDのアルバムは、今でもまだ持ってますよ。ジャケットまでバリバリに様式美メタルでやってましたね。

加藤 こんな風にデザインしてくれって僕が説明して、あのジャケットを作ってもらったんですよ。

高梨 そういえば今回対談させていただくことになって、「To Make The End of The Battle」を演奏している動画を、久々に見ました。あれはアンコールの時のものかな。

石川 あの曲のJ.D.K. BANDアレンジが未だに一番人気あるんですよ。iTunesなどの売り上げでも常にトップ10にいます。どうやっても越えられない曲ですね。本当に印象が強かったみたいで、だから現在のjdk BANDも、あれと同じアレンジでしか演奏できないんです。

高梨 CD VIDEO（※9）であれの映像クリップ作りましたね。今でも手元にあるんですけど、もう再生できる機械がないんですよ。どうやって見ればいいのやら。

石川 当時でも観られる人がどれくらいいるのかなっていう規格でしたからね。ところで、jdk BAND復活のきっかけになったのは、岡垣正志さん（Jill、s Project）だったんですよ。

高梨 ああ、Terra Rosa（テラ・ローザ）（※10）の。知ってますよ。HELLENが初のインディーズ・アルバムを出した時（1985年）に対バンしたのが初顔合わせなんです。岡垣さんとはつい先日会食して、「当時はお互いライバル意識で火花散らしてましたね」って爆笑してたんですよ。

石川 やっぱりご存知なんですね（笑）。岡垣さんのマネージャーが当社のファンだそうで、「『イース』と岡垣の音楽は絶対に合うと思うので、何かやらせてもらえませんか」ってコンタクト取ってきてくださったんですね。それは是非お願いしたいってことで、『イース　フェルガナの誓い』（2005）の時にアレンジをお願いしたんです。そうしたら岡垣さんの事務所の社長さん、岸本さんはじめJ.D.K. BANDのメンバーを皆知っていらして。

高梨 あの辺のジャパメタの系譜は、みんな繋がってますからね。

石川 「バーニー（ギターの日下部正則氏）もJ.D.K. BANDだったの？ じゃあ呼んでくればいいじゃん」っておっしゃって、それなら帯のキャッチフレーズも「J.D.K. BAND復活？」にしちゃうかって話が進んでいったんですね。そこからいろいろあって、今に至るんです。

加藤 あの時作ってもらった曲、絶叫系のヘヴィメタルで、僕はすごく好きなんだけど、若い社員に聴かせたら、皆ぽかーんとしてた（笑）。本格的すぎちゃったんだろうね。ギターの速弾きとか入っていても「グチャグチャにするの止めてください」って言われたりしてた。

高梨 今だったらもう、相当コアな音でも受け容れられるんですけどね。僕がアニメの音楽をやり始めた頃、まだヘヴィメタルは劇伴の世界で市民権を得ていなかったんです。それが今回やった『映画 プリキュアオールスターズ NewStage3 永遠のともだち』の音楽なんて、本気のメタルなのに少女たちが観てくれますからね。今やそういうジャンルだって知らずに聴いている人も多いですね。

石川 むしろ今、昔のメタルなJ.D.K. BANDやればちょうどいいくらいなのかもしれませんね。現在のメンバーたちも「新旧メンバー混ざってやりたい！」なんて言ってますよ。

高梨 僕のほうはもう、ぜんぜん吝かじゃないです。原点に戻ってみたい年頃になってきたっていうのもありますし、身体が動くうちに、なんでもやりますよ。ちなみにこの8月に、久々に自分名義のライブをやります（※11）。僕のバンドとjdk BANDで対バン、なんていうのもいいかもしれませんね。

石川 いいですね！ それは是非！

加藤 今と昔じゃ、お客様のライブの楽しみ方も全然違うね。今の人たちはライブ馴れしていて、普通に盛り上がるけど、昔の人は動かないでじっと座っていた（笑）。

高梨 あの当時のバンドメンバーって、ガチにメタルの人間ばかりだったんですよね。他のゲーム音楽バンドは、実際の作曲スタッフさん中心だったから、異質だったと思いますよ。だからお客さんも、こっちの空気に呑まれていたのかもしれません。ゲーム音楽のライブなのに、アンコールで「ハイウェイ・スター」（※12）演ったりもしてましたからね（笑）。完全に趣味ですよね。お客さんぽ

かーんってしてました（笑）。

石川　岸本さんがステージから飛び降りて煽ったりしても、お客様の皆さん、反応の仕方が分からなくて、固まってましたよね。「ど、どうすれば……」みたいな感じで。

高梨　逆に僕たちも、客層に結構驚いていたんですよ。どう煽ってもノッてはくれなくて。でもすごく真面目に聴いてくださっているんですよね。お客さんみんな整然としてて、ライブというよりはリサイタルみたいな感じでした。

加藤　ライブというお祭りを楽しみにくるというよりは、曲を聴きに来ていたんですよね。その根本のところは、今のお客様たちも変わらないんだけど。

高梨　時代が早すぎたのかもしれませんね。今ああいう風にやれば、反応も凄いだろうなあ。

石川　（ステージ上では）結構派手なメイクしてましたよね。まだビジュアル系なんてなかった時代だったのに。

高梨　ビジュアル系まではいかないですけど、当時のメタルバンドは、ある程度やってたんですよね。髪も立てたりして。ああ、それで忘れられないのが、サンシャイン60の噴水広場でライブやった時です。ステージから楽屋までがすごく遠くて、人ごみの中を衣装着てメイクして練り歩かなきゃいけなかったんです。あの時の周りの見る目の冷たさといったらもう！（笑）。

加藤　最近じゃあ、あの格好で秋葉原歩いていても普通に見えるもんね。僕が忘れられないのは、新宿のルミネでやった時。当時のキングレコードの社長さんが楽屋に来て、岸本さんに「キミそれ自分の毛かね?」って訊いてたんです（笑）。社長交代したばかりで、ああいうのを初めて見たんですね。でもあんな感じのメタルのバンドは、当時結構あったよね。

高梨　ただインスト主体っていうのは、当時のメタルでは珍しかったですね。ボーカリストいるのが普通でした。

加藤　ゲーム音楽も今では歌がずいぶん増えたけど、ずっとインストが中心だったからね。

石川　ところで岸本さんは、お元気なんでしょうか?

高梨　ええまあ。今でもたまに連絡は取っています。

石川　もしかしてもう引退して、釣具屋さんとかやっていらっしゃるんじゃないか、とか勝手に思ってたんです（笑）。将来やりたいっておっしゃってましたから。釣りがお好きで、レコーディングが終わると毎回行ってらっしゃいましたね。

高梨　僕の口からは詳しく語りませんけど、釣具屋にはなってないですよ（笑）。他の元メンバーたちは松川さんもバーニーも皆元気です。白田（一秀）くんとはこの前も一緒に演りましたし。ただドラムのタマ（玉村冬景）さんは、昨年亡くなりました。

加藤・石川　ええっ！　それは存じませんでした……。残念なことです。

　新たな歩みの裏側に、哀しい別れも……。25年という歳月の長さが、改めて思い起こされる。次回はサウンド制作の現状にフォーカスし、その中で変わりゆくもの、変わらないものを、より深く語っていただきます。どうぞご期待ください。

（終）

J.D.K.BAND結成から25年～



※1
ＴＶアニメ『みんな集まれ!ファルコム学園』のオープニングで、高梨氏が在籍していた旧J.D.K. BANDの「Go Fight!」が、当時の録音のまま一部使われている。印象的な「Go Fight!」のかけ声が、ファンの間で「ゴーファイ」と呼ばれている。

※2
EUROPEは、北欧メタルの起点ともいうべき、スウェーデンのヘヴィメタル・バンド。その代表曲「ザ・ファイナルカウントダウン」は全世界で約８００万枚のセールスを記録した。ヘヴィメタルのファンならずとも一度聴いたら忘れられない印象的なシンセ・リフが特徴となっている。

※3
ＵＫハードロックの代表格、ディープ・パープルの流れを汲むバンド。当時は速弾きギタリストの筆頭格であるスティーヴ・ヴァイや、ツーバス・ドラムの創始者トミー・アルドリッジといったメンバーを擁していた。

※4
１９７８年結成。日本におけるヘヴィメタル黎明期の主翼を担ったバンドのひとつであり、１９８３年にメジャーデビューを果たす。ドラムの工藤義弘氏は現在でも時々高梨氏のレコーディングに参加している。

※5
ギターの清水保光、ドラムの鈴木順一氏らとともに、１９８３年結成。インディーズながらそのサウンドの評価は高く、１９５５年に発売したデビューアルバム「Talon of King」の表題曲は、後にSHOW-YAによってカバーされている。

※6
１９８０年代初頭より活動。ブラックサバスの影響を強く受けていることで知られる。１９８６年にはメジャーデビューを果たした。解散後、ギターの松川氏は岸本友彦氏とともに、EMOTIONというバンドを結成。これはJ.D.K.BANDの前身ともいうべきもので、ＯＶＡ『ザナドゥ』の主題歌を担当したことで知られる。

※7
１９９１年より活動。竜童組の系譜に連なり、和太鼓や津軽三味線など、日本の伝統楽器を取り入れたロック・サウンドを聴かせる。アニメ『NARUTO -ナルト-』では、六三四プロジェクトとしてサウンドを担当した。ギターの飯塚昌明（ギター）、瀧田イサム(ベース)らは後GRANRODEO(グランロデオ)として活動。高梨氏とは違う形で、やはりアニメ音楽界に旋風を巻き起こしている。

※8
高梨氏の他に、水谷広実氏、藤澤健至氏、茂戸藤浩司氏、片山修志氏、加藤賢二氏、Remi氏が所属。

※9
『Falcom Special Box‘91』所収。ここでいうＣＤビデオとはＶＳＤ（ビデオ・シングル・ディスク）のことで、ＣＤに５分間の映像を載せられるようにした規格だが、後に普及したビデオＣＤ（ＶＣＤ）とは異なる。一部のＬＤプレイヤーで見ることができた。

※10
大阪発の様式美メタルバンド。当時は「西のTerra Rosa, 東のHELLEN」と言われるほどで、両者は様式美メタルバンドの二巨頭とも呼べる存在だった。１９８９年にメジャーデビュー。

※11
８月24日、表参道Groundにて。チケットは即日完売となった。

※12
ディープ・パープルの代表曲のひとつ。当然ながら、ゲームとはまったく関係ない。「ゲームミュージックフェスティバル'91」の時のことだそうだ。

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡II センノキセキII の最新情報が到着!!

前号で姿を見せた謎の少女の正体が明らかに！

これ以上のやりとりは無意味と判断します。



アルティナ・オライオン

CV：種田梨沙

？歳　使用武器：クラウ＝ソラス

貴族連合の協力者として各地で暗躍する謎の少女。「黒兎（ブラックラビット）」のコードネームを持ち、クラウ＝ソラスという漆黒の傀儡を操る。Ⅶ組メンバーのひとりにして、≪鉄血宰相≫ギリアス・オズボーン直属の部下でもあるミリアム・オライオンと同じ苗字、そして同じようなコードネームを持つという、謎に包まれた少女。自身の感情をあまり表に出すことはなく、人形のように事務的に職務をこなす。





アルティナの繰る漆黒の傀儡。色は正反対なものの、細部の造詣にいたるまで、ミリアムのアガートラムと酷似した外見を持つ。



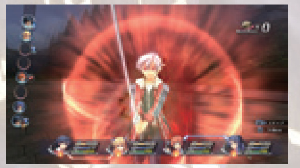


●スタッフ
●タイトル　：英雄伝説 閃の軌跡II
●発売日　：2014年9月25日(木)
●ジャンル　：ストーリー RPG
●対応機種　：PlayStationⓇ３、PlayStationⓇVita
●プレイ人数：1人
●税込価格　：PS3版　価格未定 / PS Vita版 価格未定

●CEROレーティング：審査予定
●コピーライト：

神気合一 新要素その①







前作でリィンが恐れていた、自身に眠る獣じみた謎の力。今作ではその力を使いこなせるようになり、「神気合一」という特殊クラフトに昇華！

これを使用すると、アーツ使用不可等、行動に一部制限がかかるかわりに、ステータスが大幅に上昇し、クラフトも変化するぞ！

ロストアーツ 新要素その②

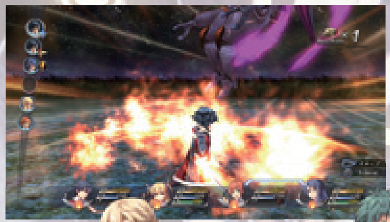






3つの属性を持つ失われた魔法「ロストアーツ」これは特定のクオーツを、対応した属性のついたスロットにはめることで、戦闘中に一度だけ使うことができる超強力なアーツだ。

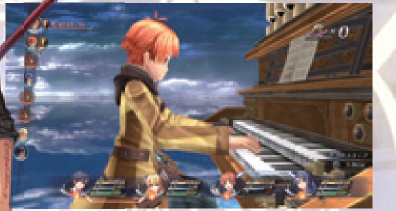
Ⅶ組メンバーの新クラフトも続々と登場！













THE LEGEND OF HEROES
碧の軌跡 Evolution
アオノキセキ エヴォリューション

いよいよ発売直前！

6月12日に発売予定の『碧の軌跡Evolution』の新情報が続々と到着。より進化した『碧Evo』の注目ポイントをチェックしてみよう。

OP画像やキャストコメントなど、新情報が続々と到着!!

新楽曲、アニメーションとなったオープニング映像のカットを入手!!

前作『零Evo』でも好評を博したオープニングアニメの場面カットを入手！　迫力満点のカットや、『軌跡』プレイヤーならニヤリとできるカットなど、見るだけでワクワクするぞ！



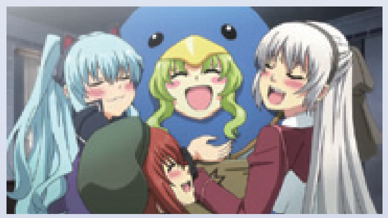


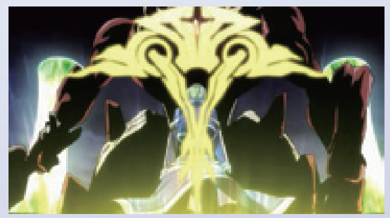












『碧Evo』の新要素や話題のアプリ情報をチェック！

NEWS! iOS／androidアプリ『ポムっと！ 英雄伝説 碧の軌跡Evolution』好評配信中！

『碧の軌跡』の中で遊べたミニゲームで、本編そっちのけでハマる人が続出した（!?）パズルゲーム『ポムっと！』が無料のアプリになって配信中だ！　通学・通勤のおともにダウンロードすることをオススメするぞ！



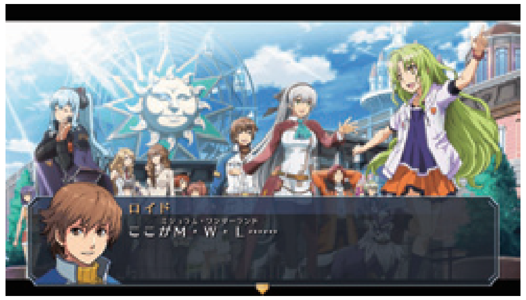


●製品情報

●商品名	：英雄伝説 碧の軌跡Evolution
●発売予定時期	：2014年6月12日
●対象ハード	：PlayStation®Vita
●CERO	：C（15歳以上対象）
●プレイ人数	：1人
●販売予価	：Vitaカード版　:5,800円（税別）
ダウンロード版	：4,800円（税別）
限定版	：7,800円（税別）
キャラアニ限定BOX	：9,800円（税別）
●発売元	：株式会社角川ゲームス
●企画・監修	：株式会社キャラアニ・日本ファルコム株式会社

新要素！ 描き下ろしイベントイラストでティオが念願のM・W・Lに!?

『碧Evo』ではいろいろなイベントシーンに描き下ろしのイラストが入り、イベントをより盛り上げてくれるようになったのだ！　今回は、ティオが念願のM・W・Lに来たシーンのイラストを公開するぞ。



新要素！ これで楽チン？ オートプレイモードが実装！

メインシナリオがフルボイスとなり、じっくりとドラマに集中したい……でもセリフ送りが面倒……と思っていた人に朗報！　『碧Evo』では自動でイベントを進めてくれるオートプレイモードが実装されているぞ！　Rボタンで開始、⊗ボタンで停止の簡単操作だ。



新要素！ ミニゲームの『コロコロみっしぃ』と『ダーツゲーム』がパワーアップ！

ミニゲームの『コロコロみっしぃ』と『ダーツゲーム』がパワーアップ！　前作『零Evo』で登場したミニゲームがそれぞれパワーアップして再登場。『コロコロみっしぃ』は新たにティオがガイドを務めることに！　ダーツでは、ランディがガイドを務める、「501」がプレイできる！







大ボリュームのメインシナリオを収録したキャスト陣のコメントが到着!!

『軌跡Evolution』シリーズの最大の特徴でもある「メインシナリオのフルボイス化」。『碧Evo』でも引き続き、そして新たに演じたキャスト陣のコメントを一挙大公開！



リーシャ・マオ役 ▶ 佐藤利奈さん



■収録の感想を簡単にお願いします。
佐藤：時間の経過をあまり感じていなかったんですが、気がつけば長いお付き合いなんですよね。それもあって、今までボイスがなかったシナリオを演じることができたのは嬉しかったです。既に演じているところも違ったアプローチで、それまでになかった表現が出来たらいいなと思いながら演じました。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
佐藤：独白のシーンなどに声がついたことで彼女の感情の動きがよりよく見えるし、シャーリィちゃんとの戦いは、似て非なる者として演じていて楽しかったです。あとリーシャ的にイリアさんはすごく大切な人なので、イリアさんとのシーンを全て演じられたのは嬉しかったですね。ウルウルしてしまいました。

■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
佐藤：元々やりこみ要素が高いゲームだと思うんですが、『碧Evo』はまるっとフルボイス、私達役者が加わることで広がっている世界があると思います。そういった人物の感情の広がりを楽しんでいただけると嬉しいです。前作から応援してくださる方がいるからこそその今作だと思いますので、またこの碧チームが他の場所に行けるように、これからも応援お願いします！



イリア・プラティエ役 ▶ 浅川 悠さん

■収録の感想を簡単にお願いします。
浅川：今まではドラマCDでも録ってもらったんですけど、今回は割と遊んでいるプライベートなシーンというか彼女の奔放なところを演じられたのでとても楽しかったです。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
浅川：ラストじゃないですかね！（笑）本当にオチというか、トップに君臨していた人とそれを追いかけている人が交代するっていうのは何かないといけないじゃないですか。彼女がトップに立ち続けるのか交代するのか、それだけのために生きてきた彼女だからこの後どうなるんだろうとか考えてたんです。でも「そうか！」っていう終わり方なので。180度違って取れる終わり方なのでこれからが楽しみです。

■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
浅川：とりあえず遊んでみてほしいです！ 世界観とか恋愛模様、立ち位置がたくさんあるし、テーマでもある若い子達ががんばるっていうのは私にとってすごく良いなと思っています。とにかくがんばるしかないっていうところを進んでいくのは難しいので、「がんばること」の大変さに気づいてほしいですね。大人のファンもロイド君達に教えてもらえるし、漢字とかが何とかなるなら小さい子にもやってほしいと思っています。



シュリ・アトレイド役 ▶ 小林ゆうさん



■収録の感想を簡単にお願いします。
小林：前回はドラマＣＤに出演させていただくことができて、また今回こうして出演の機会をいただいてとても嬉しいです！　シュリさんは大変な境遇で生きている方なので私も演じていて苦しくなってしまうこともあったんですけど、そういう様々なところを演じさせていただけるのはとても有難いことでした。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
小林：今回はバカンスとして海に行ったり占い師さんに見ていただいたり、シュリさんの色々な面を見ることができるのでそこを楽しんでいただければ嬉しいです。

■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
小林：いつも作品を応援していただいているファンの皆様、本当にありがとうございます。今回PS Vitaさんでフルボイスになるということで、シュリさんも皆様と一緒に出演させていただくことができました。私自身もとてもありがたいことだと思っています。以前からプレイされている方も今回フルボイスであらためて世界を楽しんでいただいて、今回から初めてプレイしてくださる方も豪華なボリュームで最高に楽しんでいただける作品になっておりますので、これからも応援していただければ嬉しいです！

セルゲイ・ロウ役 ▶ 石塚運昇さん





■収録の感想を簡単にお願いします。
石塚：今回はかっこよく真面目なラインで演じられたような気がします。ほわーんとふざけた部分は少ししかなくて、自分の中ではかっこいいところを押し出していけました。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
石塚：４人の可愛い部下を危険なところへ行かせる時の心意気、危険なんだけど軽口叩きながらがんばれよって送り出してやるっていう…真面目な上司じゃないけど心の中では４人をすごく応援しているという。「いってこいよ」の言い方に思いやりのある上司なので、僕はそこが好きですね。大きさを持ったいい男だと思います。

■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
石塚：これまでは字幕が多かったんですが、声優陣が作るドラマ的な面白さもやイラストの良さも加味されたということでそこを楽しんでほしいです。ストーリーの面白さもあって、全てにおいてエンターテイメント感溢れる作品なので、是非楽しんで遊んでください。



フラン・シーカー役 ▶ 有島モユさん



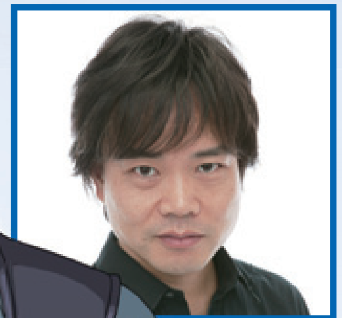
■収録の感想を簡単にお願いします。
有島：フランとの付き合いはもう長いもので、いつも楽しく演じさせていただいています。私は普段あまり声を作らないんですが彼女はちょっと高めの声で、真面目な時は低めに、声を使う幅が広いです。そこの違いを楽しんでいただければ嬉しいです。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
有島：警察にいてお迎えするのがお仕事だったのですが、『碧Evo』ではフランもちょっと活動的なことをして動くところが見られるので、そこを是非見ていただければと思います！

■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
有島：それぞれが個性豊かで人間味に溢れているすごくたくさんのキャラクターが出てきて、若者達の成長ストーリーに関わっているのでファンの皆様自身の応援にもなればいいなと思います。絵も綺麗だしボイスもクリアに聞こえてちょっとしたニュアンスも伝わるようになっているので、楽しんでプレイして頂けたら嬉しいです！！

アレックス・ダドリー役 ▶ 中井和哉さん





■収録の感想を簡単にお願いします。
中井：これで全体像が見えたわけですが、そこに至るまでの過程にダドリーがそんなに関わってくると思わなくて（笑）。壮大な話なんですけど、楽しくお付き合いさせていただいたなと思っています。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
中井：主人公チームとの距離感ですね。ここ！というのも恥ずかしいんですけど、僕が勝手に近づいているような感じです（笑）。収録中に「優しくなってる」と言われたんですけど、僕自身の気持ちが出てしまったのかもしれないですね。本編中にお互いの距離が近づいていることを示唆するような表現もあったりするんですけど、でも僕がそれにどう抗って距離を保とうとしてるかを聞いてほしいです。

■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
中井：どんなきっかけで皆様がこのシリーズに出会ったかはそれぞれだと思いますが、僕らも皆様も必ずたどり着く到達点として、最後に来ていただきたい場所を作りました。興味を持ってくださった皆様が皆で集まれるようなゲームであればいいなと思います。



アリオス・マクレイン役 ▶ 森川智之さん

■収録の感想を簡単にお願いします。
森川：アリオスは物語の最初から一緒に戦う役だったので、最初に声を収録する時に「アリオスはすごく人気のキャラクターで」っていう軽いプレッシャーをかけられまして（笑）。かっこいい声で、かっこいい声でって思いながら収録したのを覚えています。それからだいぶ時がたって、こうして皆様のご支持のおかげでフルボイスのゲームに生まれ変わってお届けできることになったので、嬉しいのと同時に緊張しながら収録に臨みました。でも無事に終わって今はホッとしています。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
森川：彼の背負っているものの重さみたいなものを今回は実際にプレイしながら感じ取ってほしいです。やっぱりいろんなものを背負っている人間はかっこいいんだなということですね。そういうところでは、今回はかっこいいアリオスをたっぷり堪能できると思います。

■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
森川：今回このメッセージを読んで興味を持っていただけた方は、是非これを機にプレイしていただければと思います。前作の『零』と一緒になっているものもありますので！（笑）このシリーズは本当にたくさんの皆様から支持をいただいているので、よりたくさんの方にプレイしていただきたいです。ずっと応援してくださっているファンの皆様、ついにフルボイスですので楽しみにしていてください！



ガイ・バニングス役 ▶ 小西克幸さん

■収録の感想を簡単にお願いします。
小西：前回のセリフは本当に少なかったんですけど、今回はフルボイスということでロイドの起爆剤になれればいいなと思いながら演じさせていただきました。前回に比べれば何十倍もしゃべらせてもらえてありがたい限りです。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
小西：物語のどこに出てきてどういう役割をするのかっていうのを楽しみにしていてください。前作をプレイされた方は、出てくるところをどう演じているかを聞いていただければ嬉しいです。

■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
小西：前作が発売された時も話題になったので、新規の方は面白いこと間違いなしです。あらためてプレイされる方は音声で作品のイメージがかなり変わってくるので、プレイ時の感じ方がすごく変わってくると思います。そこも含めて楽しんでいただければ嬉しいです。ガイをよろしくお願いします！

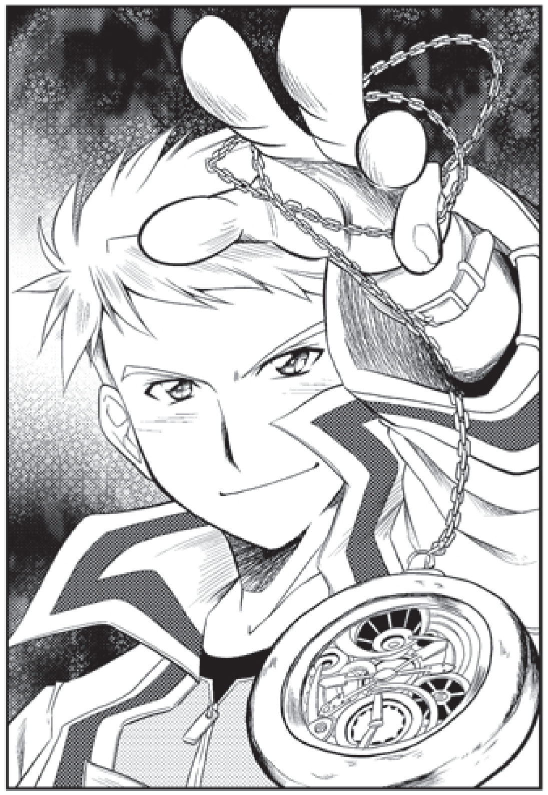


セシル・ノイエス役 ▶ 大原さやかさん

■収録の感想を簡単にお願いします。
大原：セシルとして参加させていただいたのはゲームとドラマCDの2回なんですけど、昔から知っている世界にただいまって戻ってきたような感覚があって、受け入れてもらえたようなあったかい気持ちになりました。

■担当されたキャラクターの見どころ（シーンなど）はどこでしょうか。
大原：セシルはロイドが本当に大好きなんですよね。お兄さんの恋人という微妙な立ち位置ではあるんですけど、ロイドと二人っきりのシーンでは天然ゆえの小悪魔さが見え隠れするので「気づいてあげて！」って思っちゃいました（笑）。でもそこが魅力でもあるので、ユーザーさんにはロイドと同じ気持ちになっていただければ嬉しいです。

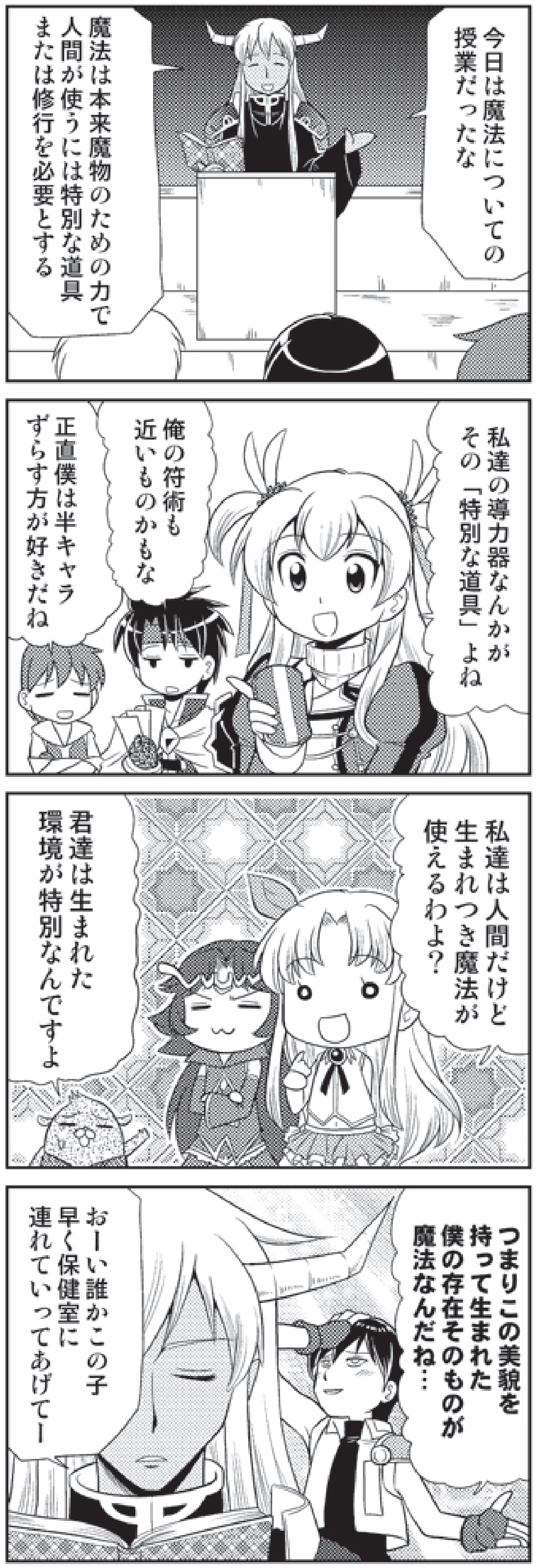
■発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。
大原：色んな事件が起きるんですけど、その事件で一人ひとりが掘り下げられてドラマが奥行きのあるものになっています。とても楽しめるものになっていると思うので、是非プレイして楽しんでください！



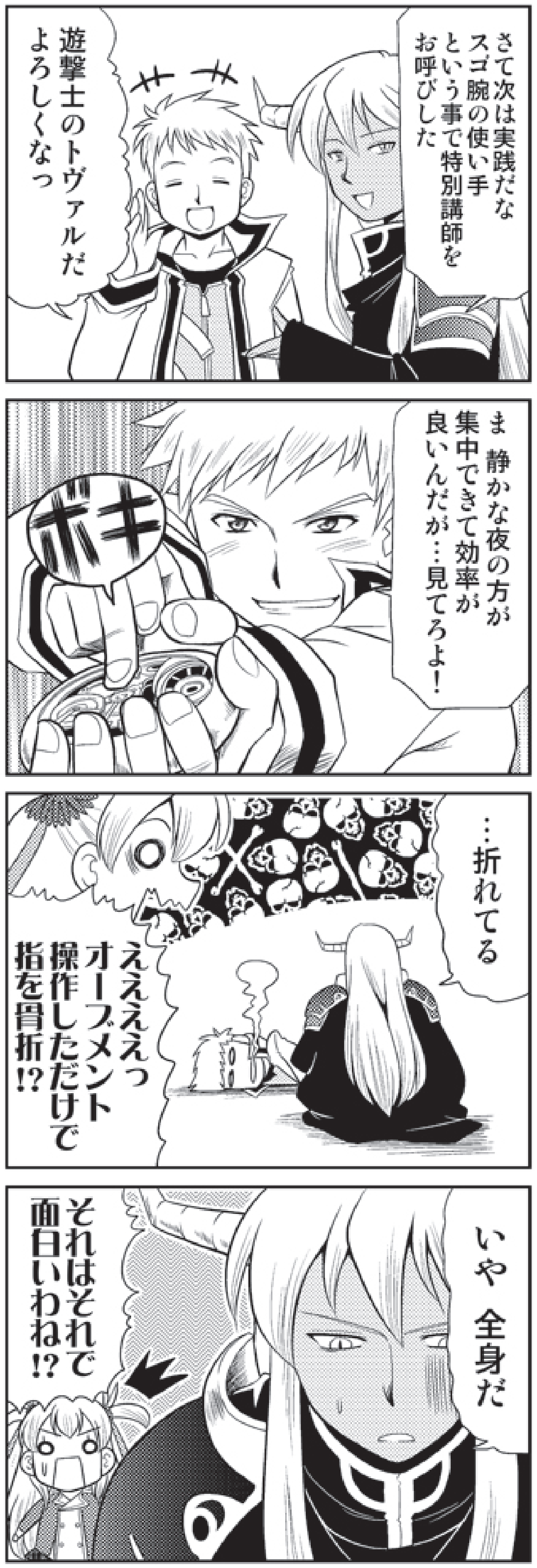
みんな集まれ！ファルコム学園

新久保だいすけ

魔法とは



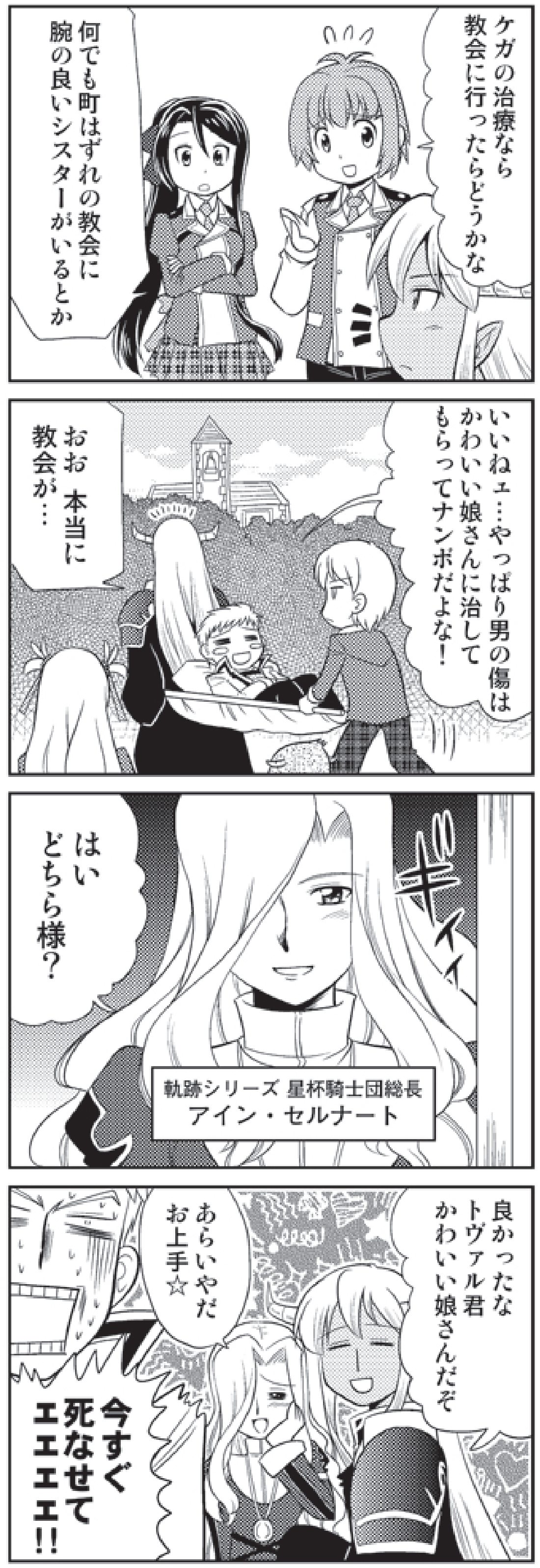
遊撃士トヴァル



保健室行きの意味



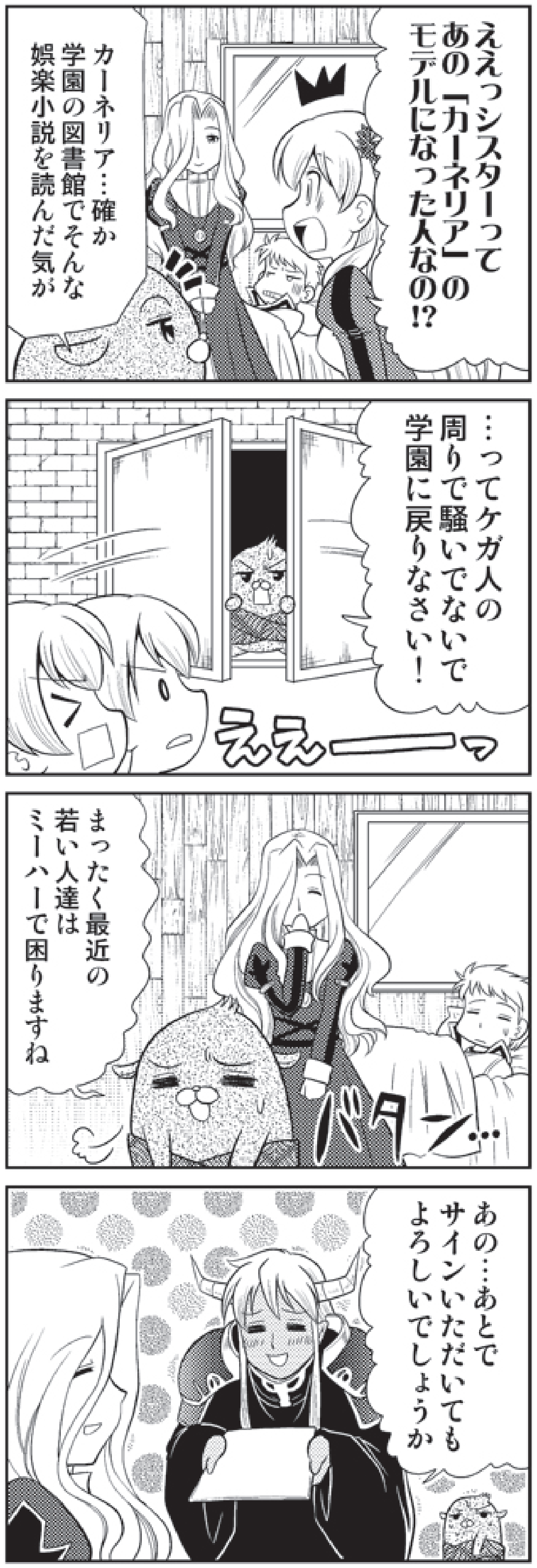
かわいいシスター



イメージ



カーネリア



ヒロイン談義



いつもの儀式



そんな姿見たくない



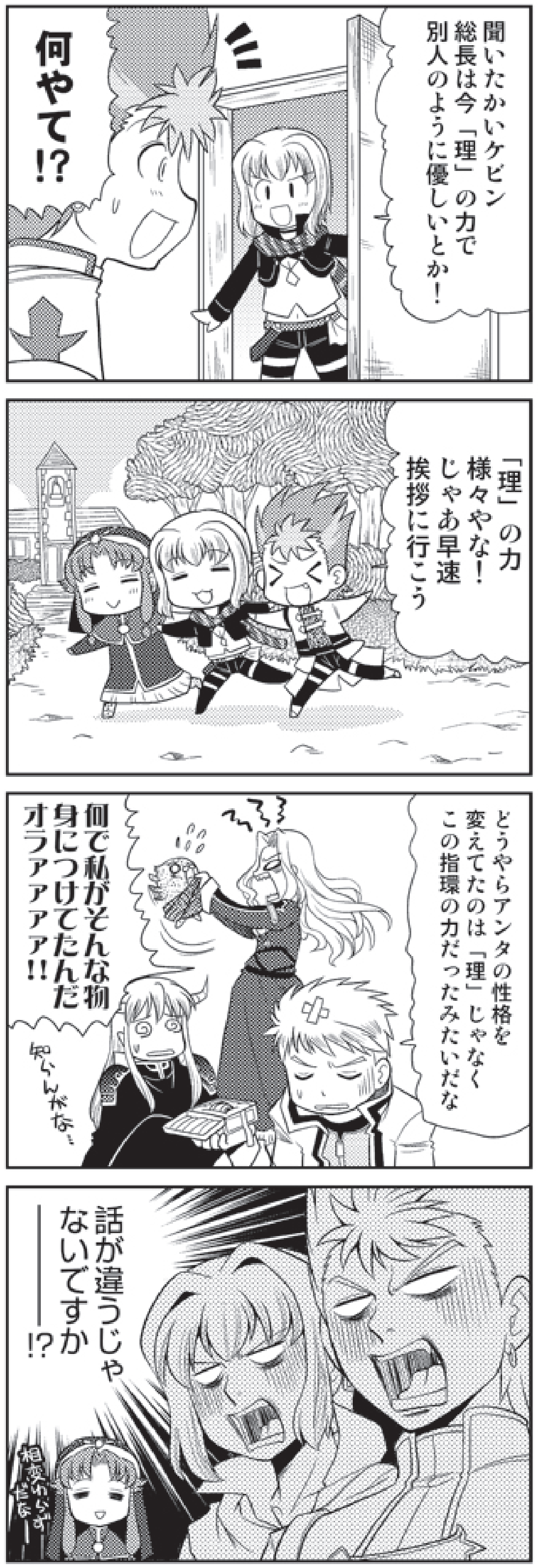
先輩のアドバイス



審判の指環とは



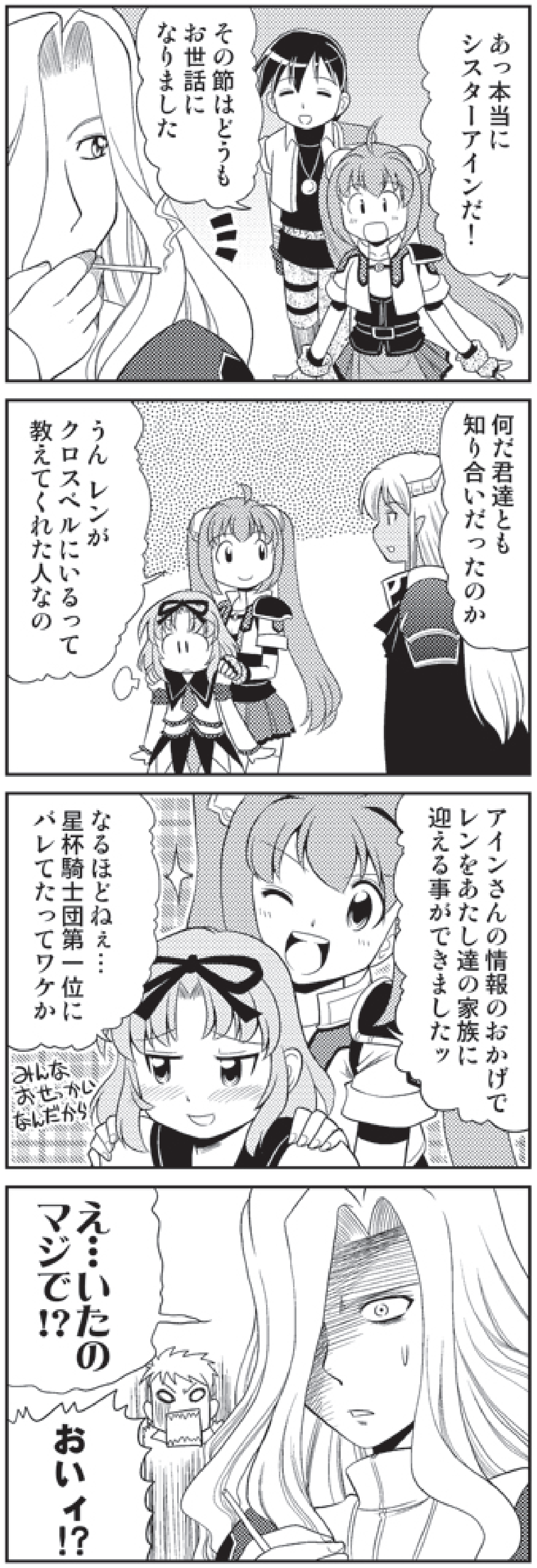
だまされた騎士達



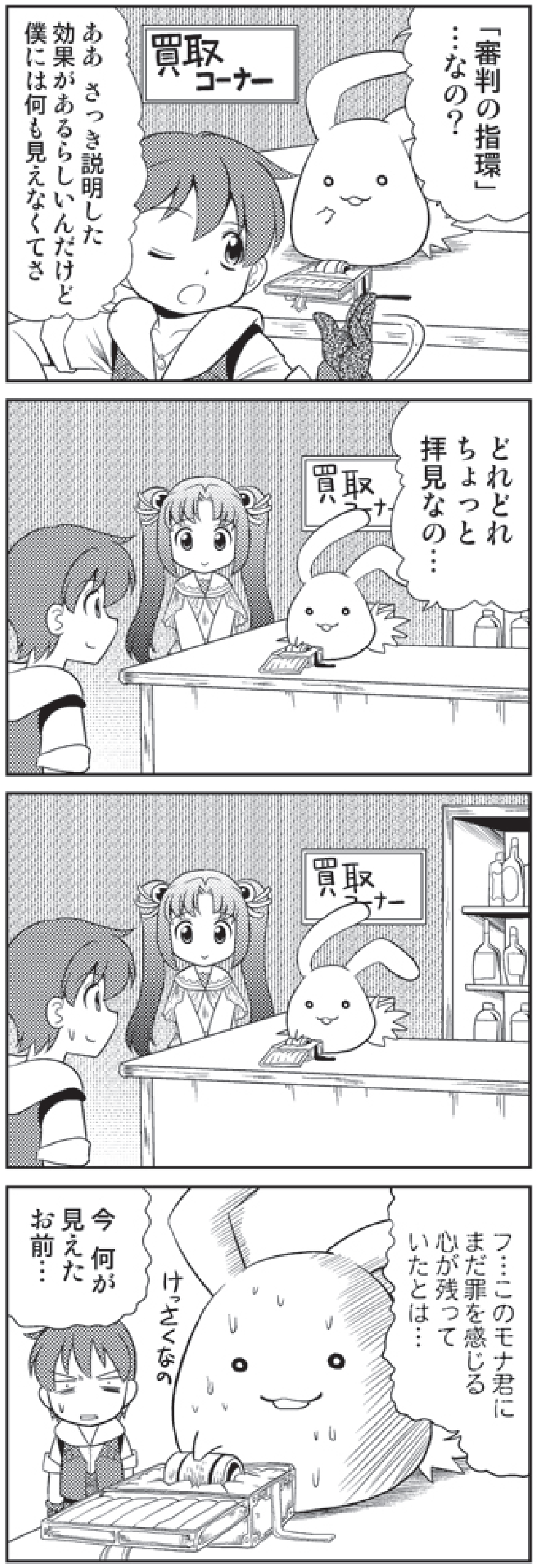
アインの罪



９９．９％



モナ君の罪







■トヴァルさんの生みの親、啄木鳥しんき先生による収録レポート!


『英雄伝説Ⅲ 白き魔女』
遊んだのはWin版。
少年少女の成長の旅と見せかけて、その
根っこに歳を重ねた年輩者達の物語が
どっしり描かれてる…ところがすごくいい。
その作品が大好き！なんの熱意という
ものは、単なる会話の端々からでも
にじみ出てくるという好例さ。先日
某ライブで拝見致しました(笑)。
愛があるっていいな。
啄木鳥しんき
ファルコム大好き!


え？
え？じゃねーよ「閃Ⅱ」だぜ？発売前のビッグタイトルだろーが！
もっとこう……他誌にはできないスクープ的な話をしようぜドロシーちゃん？
ぶっちゃけどんなセリフが出てきただとかそこから推測できるいろーんなコトとか
もうこの際吐いちまえや？
で…でも守秘義務が…
ばかやろう!! お客さんはんなもん望んでねぇんだよ!!
おまえも一端のジャーナリストなら『プロの仕事』ってものさ見せてみろ!!
う…
………
じゃあ……
思いきって…暴露……しちゃいます…!
トヴァルさんめっちゃかっこいい…♡
あぁん
いや…だから…
そーいうことじゃあなくてだな…
その他もろもろいろーんな意味で『閃の軌跡Ⅱ』期待しててていいですよー♡
しめやがった!!
おわります


FB ファルコムBOOKS
これを読むまで
しぬでないぞ!!
『月刊 Falcom magazine』に掲載された読み切り
コミック 13 本を完全収録したコミックアンソロジー
がついに登場！ 新旧ファンも納得のラインナップで
贈る、ファルコム愛溢れる1冊を是非ご堪能あれ！
カバーは『英雄伝説空の軌跡』コミカライズを担当
した啄木鳥しんき先生の豪華描き下ろし♪
好評発売中!!
収録テーマ作品
『イース』
『ブランディッシュ』
『ヴァンテージマスター』
『ぐるみん』
『ザナドゥネクスト』
『軌跡シリーズ』
ふぁるこむ
コミック
ざんまい
価格：本体920円+税
ISBN 978-4-89610-818-7
©Nihon Falcom Corp. All right reserved.
発行：フィールドワイ
発売：メディアパル
フィールドワイの
HPはこちら
www.field-y.co.jp


目指せ！
ファルコム
一番星!!
FB ファルコムBOOKS
日本ファルコムの人気キャラ
クター達が繰り広げるオール
スターギャグ四コマの暴走は
止まらない！ まさかのアニ
メ化でますますヒートアップ
（？）するファルコム学園に君
も入学してみないか!?
ファルコム学園
アニメ化御礼！
みんな集まれ！
ファルコム学園①②
著者：新久保だいすけ
本体：850円+（税）
ISBN:978-489610-245-1
好評発売中!!
©Nihon Falcom Corp. All right reserved.
発行：フィールドワイ
発売：メディアパル
フィールドワイの
HPはこちら
www.field-y.co.jp



コテ放題

コテカナことjdkBANDボーカル小寺可南子がゲームと共に、好き放題な日々のことを描くコラム!!

▶PROFILE



日本ファルコムのゲームソングを奏でる専属バンド "jdkBAND" のボーカル。web ラジオ「ファルコムラジオ " めんどくさいです…でもがんばります "」では声優水橋かおりさんと共にパーソナリティをつとめる。その他 CM ソング、ジングルなど活動は多岐に渡る。
twitter @cana_ko_tera

第16回　ノルド高原満喫（？）中

まいどドウモです！　コテ放題「閃の軌跡ぷれいなう」です!!　ズビズバ～っと3章に入っております。ノルド高原広すぎオワラナイｗｗ＼(^o^)／　お馬さんにマジ感謝ですね。実習課題をクリアするために行ったり来たり……風の赴くままに駆け回ってますよ半泣きで……。そして、今回1番おどろいたことは、なんといってもフィーたんが自分の過去の衝撃告白をサラッとやってくれちゃって！　もう！　驚きすぎてvitaの○ボタン連打しちゃったもんだから、会話が嵐のように過ぎ去ってしまって（涙）。見間違いだったのかもなってくらいの勢いで衝撃告白シーンが終わりましたとさ。ま、巻き戻し機能プリーズ……!!（、.:ω.:）





にゃんにゃんセットありますよ…？



2011年10月から好評配信中のWEBラジオ『ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります』の舞台裏をこっそりお届け♪

ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります
■**配信日**　毎週金曜日、公式HP、ランティスラジオ、ニコニコ動画にて更新。
■**メインパーソナリティ**　水橋かおり（『碧の軌跡』ティオ・プラトー役）　小寺可南子（『ファルコムjdkバンド』ボーカル）
■**公式ホームページ**　http://www.falcom-radio.com/

第125回-第127回　野中藍（『閃の軌跡』トワ・ハーシェル役）

125-127回のゲストは『閃の軌跡』でトワ・ハーシェルを、『イース フェルガナの誓い』でエレナ・ストダートを演じている野中藍さんが初登場。非パーティーメンバーながら大人気の生徒会長・トワと、『イース』最強のヒロイン（？）と目されているエレナと、二大シリーズで人気キャラクターを務めているだけに、リスナーからのお便りも今までで も屈指の多さを誇る回となった。また、トークパートでも、水橋さんと野中さんは多くの作品に共演し、プライベートでも仲が良いということで、終始盛り上がる収録となった。

▶第125回-第127回の舞台裏◀

放送の中で野中さんがフルマラソンを完走するという、なかなかアクティブな一面を見せてくれたが、野中さんの所属するプロダクションではマラソンがブーム（？）のようだ。なかでも『軌跡』シリーズでミュラーを演じている磯辺弘さんは、かなりの好タイムを叩き出すとか……。

第128回　なし（ファルコム川柳）

128回は新コーナーとして、長らく作品を募集していた『ファルコム川柳』がついにスタート。ファルコム作品に関連した5・7・5の川柳が一放送まるまる、たっぷりと詠み上げられた。しかし、第1回目のコーナーということで、詠んだ川柳を最後に評価する時に、どこにいったか分からなくなるというちょっとしたハプニングも。まだまだ始まったばかりのコーナーということで、リスナーさんからの投稿や意見も絶賛募集中とのことなので、どんどんと応募してみるといいかもしれないぞ。

▶第128回の舞台裏◀

コテカナニュースでは、『碧Evo』の情報が紹介されたが、今年は『閃の軌跡Ⅱ』、『碧の軌跡Evolution』の発売。そして、『空の軌跡FC』から10周年と、『軌跡』シリーズ全作品が話題となる1年になっているぞ。「このゲスト」に来て欲しいという要望を送れば叶うかもしれないぞ！





今月のコテガキ

毎週更新とともに発表される、小寺さん直筆の「コテガキ」を少しだけご紹介！

人生半キャラずらし

jdkバンドのドラマー・オカジがファルコムと音楽と人生について熱く語ります！

「英雄伝説　閃の軌跡　スーパーアレンジバージョン」





先月号の当コラムで宣言した通り、今月は「英雄伝説　閃の軌跡　スーパーアレンジバージョン」の担当曲について、制作秘話なども織り交ぜながら色々と語りたいと思う。ブックレットにもライナーノーツが無かったし。

今回、僕が担当したのは、「Belief」、「旧校舎の謎」、「Tie a Link of ARCUS!」、「ダイニングバー《F》」、「寮に帰ろう」の5曲。スーパーアレンジバージョンという事でスーパーなアレンジをしなければならないわけなのだが、今回はおおいに悩んだ。何故ならば、閃の軌跡の原曲達が、これ以上ないくらいにしっかりとアレンジされている楽曲達だったからだ。だからと言って、原作の世界観を無視したようなアレンジにするわけにもいかない上に、なにしろ僕自身も閃の軌跡をクリアするまでプレイしてしまっているから、かなり原作原理主義的な思想に染まっていたわけである。もう、楽曲を聴くとゲームの絵が浮かんでしまうから、奇をてらったアレンジなんて全然イメージが沸かない（笑）。

そこで僕が出した結論としてはこうだ。

「演奏したい曲を演奏したいように演奏してみよう」

この考え方が僕にとって、今回のアレンジの根幹になっている。なので、「アレンジ」というより、「自分で演奏する、または信頼できるプレイヤー達に演奏してもらう」という部分にテーマがあるのだと言ってしまっても過言ではない。過去のスーパーアレンジバージョンも、個人的には生演奏でゲームミュージックが聴ける事が楽しかったのだ。

そういうわけで今回の僕のアレンジは生演奏が大前提のアレンジなのである。

さて、各曲の解説と参りましょう。

「Belief」

ゲームプレイ中に「あ！　かっこいい！　これｊｄｋバンドのライブで演奏してみたい！」と、首を振りながらノリノリで戦闘しようかと思いきや、あっという間にサラ教官にパーティーが惨殺されてしまい、満足に曲を堪能する事ができなかったという……ちょっと切ない出会いが印象的なこの曲（笑）。

そういうわけでこの曲は完全にライブを想定した生演奏バージョンとして収録。きっと次のライブでは披露できるかと思うので、楽しみにしていて頂きたい。

「旧校舎の謎」

これも原曲が好きすぎて、旧校舎の地下に降りる事なく、エントランスでひたすらこの曲に浸るような、なんともインドアな学院生活を過ごしてしまったという、思い出の一曲。原曲はかなりアンビエントな味わいのある雰囲気だが、アレンジバージョンは原曲のメロディーの持つ叙情性をより前面に出し、少しプログレッシヴロックのようなテイストを感じる方向性に仕上げてみた。

「Tie a Link of ARCUS!」

この曲は原作でも僕が担当していたのだが、去年のライブで演奏した感触が気持ちよかったので、あえて今回も「再録音」という形で収録させてもらった。アレンジとしては原曲とちょっと構成が違う位だが、現ｊｄｋバンドメンバーで再録音する事で、やはりこれもライブ感が増したのではないかと思う。アレンジ版というより、ｊｄｋバンド新録版として認識し









岡島俊治（Okaji）

1979年6月9日生まれ
ドラマー/パーカッショニスト/作曲、編曲家/プロデューサー
洗足学園短期大学器楽科打楽器専攻卒業。
2000年、ロックバンド『HeadPhonesPresident』のドラマーとしてデビュー。
2005年、同バンド脱退後はフリーミュージシャンとしての活動を開始。様々なアーティストのサポート、レコーディング、プロデュース等を行う。
2008年より『ファルコムjdkバンド』に参加。
主な共演歴：jdk BAND、Sixh.Opera、HeavensDust、野宮真貴、植村花菜、CORE OF SOUL、DENIAL、安藤禎央、清田愛未、中村幸代、一純悠人、momokomotion、越尾さくら…etc

て頂ければ幸いである。

「ダイニングバー《F》」

ゲーム中、ダイニングバーFに初めて入った時に、完全にこの曲の虜になってしまった。とにかくお洒落で大人な雰囲気の名曲だが、アレンジ版はより洋楽のスムースジャズっぽい方向性に持っていき、ジャズ専門FMから流れてくるようなイメージで仕上げてみた。個人的に実は一番気に入っているアレンジだったりする。



「寮に帰ろう」

ゲームをプレイしている人ならば、聴いただけで寮に帰りたくなってしまう（笑）印象的な楽曲。

この曲は、今年1月ロフトプラスワンで行われたトークショー＆アコースティックライブで初めて演奏したのだが、その時の雰囲気がとても良かったので、今回収録することに。あえて、ギターだけの編成にすることで、夕暮れのノスタルジックでセンチメンタルな雰囲気を演出してみた次第である。

今回は僕の担当曲の話だけでとっても長くなってしまったが、他の収録曲をアレンジしたマクガイア神藤先生の制作苦労話なんかもいつか聞いてみたいものである。もちろん、今回も神藤先生のアレンジはいつも通り、最高にリッチで耽美で美しい。

さてさて、こんな感じで頑張って作った「英雄伝説 閃の軌跡 スーパーアレンジバージョン」、まだ聴いていない方も是非是非、お手にとって頂ければと思う次第である。よろしくお願いしますっ!!



「英雄伝説　閃の軌跡　スーパーアレンジバージョン」
ゲーム本編で使用された全楽曲に加え、
OP主題歌「那由多の星の物語」フルver.、完全本番デモムービー使用曲「冒険への扉」も収録した完全版アルバム！

■価格　2,980円(税抜)／ＤＬ版：　2,400円(税込)
■収録曲：全60曲(ＣＤ2枚組)
■商品ページ　ファルコムオンラインショップ
http://www.falcom.co.jp/mailorder/catalog/m067.html
■DL販売サイト：iTunes、AmazonMP3、mora、music.jp、アニメロミックス

≪Falcom jdkバンドライブ特設サイトURL≫
http://www.falcom.co.jp/jdk/index.html

▶ファルコムニュース◀

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！



『英雄伝説 閃の軌跡』無料配信＆『英雄伝説 閃の軌跡 スーパープライス』

軌跡シリーズ初心者にもオススメ!

続編の発売も発表され、さらに盛り上がる『英雄伝説 閃の軌跡』がPSストアにて無料配信開始。序章が丸ごと遊べるほか、今回の無料配信で作成したセーブデータは『英雄伝説 閃の軌跡 スーパープライス』で引き続きプレイすることが可能だ。お手軽な配信と価格でシリーズ初心者も楽しめる魅力的なストーリーとキャラクターたちをたっぷり楽しもう。『英雄伝説閃の軌跡 スーパープライス』は6月26日発売。5184円(税込)。(※ゲームの内容は『英雄伝説 閃の軌跡』と同様です)

PSN プレイステーション®オフィシャルサイト
http://www.jp.playstation.com/psn/

『英雄伝説 夢の軌跡』ラストイベント

スペシャルカードをゲットせよ!!

ストーリーＲＰＧ「英雄伝説 空の軌跡」「零の軌跡」「碧の軌跡」を題材とした、ソーシャルＲＰＧ『英雄伝説 夢の軌跡』がサービス終了直前のラストを飾るイベントを開催！マガジン誌上でお馴染みの新久保だいすけ先生＆啄木鳥しんき先生のここでしか見られない描き下ろしカードはファン必見だ。５月２日のイベント終了まであと少しなのでお早めに！Mobage・GREEにて基本プレイ無料で提供。



軌跡シリーズ10周年記念オリジナルトランプ

美麗イラストのカードで遊ぼう!

軌跡シリーズ10周年を記念して、これまで特典やイベントなどで描き下ろされた数々のイラストが一同に集結したオリジナルトランプが登場！　ご注文者全員に、好きなキャラクターのカードに名前を入れてプレゼントする注目のキャンペーンも実施される。遊ぶも良し、眺めるも良しの逸品だ。詳細はオンデマンドトランプHPまで→（http://www.ondemand-trump.com/）2980円。



Falcom FanArt Collection

数々の名作で多くのファンを生み出してきた日本ファルコム。
FFCでは、そんなファルコムを愛するイラストレーターの方々のイラストとコメントを毎月お届けします！



キザミ

閃の軌跡からお気に入りの３人を描かせていただきました。序章のイベントから旧校舎探索の時は毎度のようについてきてもらいました♪ 他のキャラもイベントを通じて親密になっていく感じがたまらなく好きでした！

『英雄伝説 閃の軌跡』(2013)

少年少女それぞれの葛藤と戦いを描いた『閃』から１年、今年2014年にはさらにスケールアップした続編『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ』の発売が決定。Ⅶ組メンバーの新たな冒険の行方とは……!?

空の軌跡の主人公・ヨシュアの過去が描かれた一枚

空の軌跡外伝　ヨシュア物語 ～封じられた記憶～



今年で10周年を迎える『軌跡』シリーズ。そのドラマCDシリーズもまた、同様に長い歴史を刻んできているのだ。今回は、数多く出された『空の軌跡』ドラマCDシリーズで、各キャラクターを掘り下げていったドラマCDの第一弾となった『空の軌跡外伝　ヨシュア物語～封じられた記憶～』のシナリオを一挙掲載。『空の軌跡 the 3rd』の扉で明かされたヨシュアの過去をベースに、彼の想いを描いた一枚になっているぞ。

●製品情報　ドラマCD　空の軌跡外伝　ヨシュア物語～封じられた記憶～　●発売中　●価格：3,240円（税込）　●発売元：キャラアニ

■空の軌跡外伝　ヨシュア物語 ～封じられた記憶～

【キャスト】
ヨシュア：斎賀みつき
エステル：神田朱未
レーヴェ：緑川　光
ワイスマン：田中秀幸
レン：西原久美子
カシウス：岸野幸正
ティオ：山口　繭
エリッサ：前田沙耶香
フランツ：小原雅人
ハンナ：吉川未来
市長：藤本たかひろ
黒装束：（藤本たかひろ）
ＳＰ１：橋詰知久
ＳＰ２：坂熊孝彦
兵士Ａ：（橋詰知久）
兵士Ｂ：（坂熊孝彦）
兵士Ｃ：会　一太郎
カリン：小寺可南子

○ハーメル村近くの野原

野原を駆け回るヨシュア。

ヨシュア「あははははっ！　あはははははっ！」

ハーモニカの音が聞こえる。

ヨシュア「この音……！」

駆け出すヨシュア。

ハーモニカの音が大きくなる。

ヨシュア「ねえさーん！」

ハーモニカの音が止む。

カリン「ヨシュア」

ヨシュア「ねえさん」

カリン「いらっしゃい」

ヨシュア「うん！」

カリンに抱きつくヨシュア。

ヨシュア「うふふっ！」
カリン「ヨシュアは甘えん坊ね」
ヨシュア「カリンねえさん」
カリン「大好きよ、ヨシュア」
ヨシュア「ぼくも、カリンねえさん、大好き！」

ひゅぼっ！　と草むらに火がつく音。

ヨシュア「え……」

めらめらと草むらが燃える音。

ヨシュア「熱い……熱いよ！」

瀕死のカリン、ヨシュアに呼びかける。

カリン「ヨシュア……」

ヨシュア「ねえさん！　ね……」
カリン「ヨ……シュア……だい、すき……」
ヨシュア「ねえさん！　カリンねえさん！　ねえさーーーーーーーん！」

○結社・ヨシュアの部屋

ヨシュア「はっ！」

毛布をはねのける音。

ヨシュア「はっ、はっ、はっ……夢、か。……最近、ねえさんの夢なんか、見なかったのに……」

ギイ、と扉を開ける音。

レーヴェ「ヨシュア」
ヨシュア「レーヴェ」
レーヴェ「うなされていたようだが、大丈夫か？」
ヨシュア「……平気」
レーヴェ「そうか。仕事の時間だ」

ヨシュア「わかった」

ベッドから立ち上がり、歩いていくヨシュア。
バタン、とドアが閉じる音。

○市街地

馬車が石畳の道を走っている音。馬車が止まる。馬がいななく声。
扉が開き、大臣が降りてくる。

ＳＰ１「大臣、こちらです」
大臣「うむ」
ＳＰ２「反体制派の連中が狙っているという情報が入っております。お気をつけください」

コツコツと歩く足音。

ヨシュア「こんにちは」
ＳＰ１「おい小僧、近寄るな」
大臣「こらこら、子供に対してそういう口の利き方はないだろう。すまないな」
ヨシュア「いえ、いいんです」
大臣「ほう、利発そうな子だ。私に、何か用かね？」
ヨシュア「……死んでください」

グサッ！　と剣で斬りつける音。

大臣「ぐあっ！　……あ……！」

どさっと人が倒れる音。
きゃーーーーっ！　と見ていた人々から悲鳴が上がる。

ＳＰ１「だ、大臣！」
ヨシュア「はっ！」

グサッ！　と剣で斬りつける音。

ＳＰ１「ぎゃーーーっ！」
ＳＰ２「このガキ！　暗殺者か！」

レーヴェ、駆け寄ってきてＳＰ２に斬りつける。

レーヴェ　「ヨシュア！　ふん！」

ぶしゃあ！　と血しぶきの音。

SP2　「ぐぁぁぁあっ！　な、仲間か……！」

他の警備の人間たちがやってくる。大勢の足音。

レーヴェ　「追っ手が来る前に逃げるぞ」
ヨシュア　「了解」

駆け出すふたり。

○結社・ワイスマンの部屋

扉が開く音。

ワイスマン　「無事帰還したようだね」
レーヴェ　「仕事は完了した、ワイスマン」
ワイスマン　「ああ、こちらでも情報を確認した。相変わらず鮮やかな手並みだったとか。特にヨシュア」
ヨシュア　「はい」

ワイスマン　「君のような幼い少年が、まさか暗殺者と思わないだろう。くくく……我ながら鼻が高いよ。君のような優秀な人材を創りあげることが出来て」
レーヴェ　「………」
ワイスマン　「《執行者》になるのも、すぐだろう。さすがは《剣帝》の弟分といったところか」
レーヴェ　「……俺たちは疲れているので、これで失礼する」
ワイスマン　「ああ。次の仕事まで、ゆっくり休んでくれたまえ」

ふたりが立ち去る足音。
バタン、と扉が閉まる音。

○結社・廊下

ふたりで歩く足音。

レーヴェM　「オレは共に歩くヨシュアの姿を見ながら、少し前のことを思い出していた。オレが《身喰らう蛇》に来た頃のことを」

×　×　×

レーヴェ　「『人の可能性を試す』そのために、オレは結社に入った。人の道を捨て、修羅となったオレは、ただ戦いにあけくれた。カリンを殺し、その事実を無きものとした、世界との戦い」

ハーモニカの音、とぎれとぎれに。

レーヴェ　「その頃のヨシュアは、ただハーモニカを吹くだけの人形だった。ろくに食事も取らず、ハーモニカを吹くか、うつろな目で虚空を見つめるだけ。だが、オレにはどうすることもできなかった。そんなときだ。結社から、『心を作る』実験に参加しないかと誘われたのは」

ドアが開く音。

ワイスマン　「やあ、こんにちわ」
レーヴェ　「誰だ、貴様は」
ワイスマン　「そんなに警戒しなくてもいい。私は魔法使いだ」
レーヴェ　「なに？」
ワイスマン　「その子の心を治してあげよう。ただし……代償は支払ってもらうよ」
レーヴェM　「まるでヨシュアを物のように扱うその男に、虫酸が走った。だが、ヨシュアを救う手立てが他にないのも事実だった。オレは、すべてを結社にゆだねた」

○訓練場

レーヴェ　「ワイスマンの言ったとおり、ヨシュアの心は治ったかに見えた」

剣戟の音。

ヨシュア　「くっ！　はっ！」
レーヴェ　「ふん！」

ひときわ高い剣戟の音。

ヨシュア「ああっ！」
レーヴェ「勝負あったな」
ヨシュア「はぁ、はぁ……やっぱりレーヴェは強いや」
レーヴェ「子供のお前では、力押しの勝負に勝ち目はない。スピードを活かせ」
ヨシュア「うん、わかった！」
レーヴェM「オレは、ヨシュアに剣の手ほどきをした。ヨシュアがオレの仕事のことを知り、それを手伝いたいと言ってきたからだ」
レーヴェ「よし、もう1本だ」
ヨシュア「はい！　たあぁっ！」
剣戟の音。
レーヴェ「ヨシュアはとても筋がよかった。パワーはないが、それを補ってあまりあるスピードと、攻撃の組み立てに関するセンスを持っていた。だが……」
レーヴェ「はあーっ！」
ヨシュア「たあーっ！」

ひときわ高い剣戟の音。
ヨシュア「……つぅ！」
レーヴェ「大丈夫か、ヨシュア」
ヨシュア「うん、平気、かすっただけだよ。やっぱりレーヴェにはかなわないな」
レーヴェ「……今日の訓練はここまでだ。ケガはちゃんと手当てしておけ」
ヨシュア「あ、うん」
立ち去る足音。

○結社・ワイスマンの部屋

ばん、と扉を開ける音。
ワイスマン「おや、どうしましたか？」
レーヴェ「貴様……ヨシュアに何をした」
ワイスマン「何、と言われても」
レーヴェ「ヨシュアは時々、オレの剣をまるで恐れないで踏み込んでくる時がある。……まるで、恐怖を忘れたかのようにな」
ワイスマン「ほう、それを太刀筋で見抜くとは。さすがは《剣帝》といったところか」
レーヴェ「やはり、何かしたんだな」
ワイスマン「ヨシュアには〝恐怖〟という心を与えていない。恐怖など、君たちの仕事には不必要なものだろう？」
レーヴェ「貴様……。恐怖を感じなければ、確かに強くはなる。だが同時に、引くべき時も感じ取れず、死に近づくことになる。ヨシュアを捨て駒にする気か？」
ワイスマン「そうならないように鍛えるのが、君のやるべきことではないのかね？」
レーヴェ「…………」
ワイスマン「感謝されこそすれ、私に怒るのはお門違いだ」
レーヴェ「……ふん」
レーヴェ、立ち去る足音。
レーヴェM「そして、ヨシュアの初仕事の日が来た」

○大きな屋敷・夜

ほーほーとフクロウの鳴く声。
レーヴェ「いいかヨシュア。うまくやろうなんて思うな。まずは生き延びることを考えろ」
ヨシュア「わかった」
レーヴェ「いざとなったら、この宵闇に紛れて逃げろ。あとはオレがなんとかする」
レーヴェM「ヨシュアを連れてきたのは、あくまで慣れさせるためだった。だが……」
兵士A「ぐあっ！　がぁぁ……！」
どさっと人が倒れる音。
兵士B「な、なんだこのガキ！」
兵士C「うあああぁっ！」
ヨシュア「はっ！」
剣で斬りつける音。

兵士B　「ぐあっ！」

兵士C　「し、死にたくな……ぐっ！」

どさっと人が倒れる音。

ヨシュア、さも当たり前のように。

ヨシュア　「レーヴェ、やったよ」

レーヴェM「ヨシュアは鮮やかな手並みで見張りの兵士たちを倒した。そこに、人殺しに対する躊躇や、罪悪感はまるで感じられなかった。恐らくそれも、ワイスマンの仕業だったのだろう」

○結社・ワイスマンの部屋

ドアを開ける音。

ワイスマン「戻ってきたか。おかえり、ヨシュア。首尾は上々だったようだね」

ヨシュア　「ええ」

ワイスマン「これで、めでたくヨシュアは〝完成〟した。私も鼻が高いよ」

レーヴェM「返り血を浴びたヨシュアを見て、俺は悟った。もう引き返せないところまで来てしまったことを。そしていつの間にかヨシュアは、あれだけ吹いていたハーモニカを、まったく吹かなくなっていた」

○結社・廊下

回想終了。

こつこつと歩く足音がひとつ。それが止まる。

ヨシュア　「レーヴェ？　どうしたの、立ち止まって」

レーヴェ　「いや……ちょっと思い出していただけだ」

ヨシュア　「？」

レーヴェ　「それよりヨシュア。すぐに次の仕事に取りかからなくてはいけないらしい」

ヨシュア　「今度はなに？」

レーヴェ　「くだらない組織を、ひとつ潰すだけだ」

ヨシュアM「僕たちが向かったのは、《楽園》と呼ばれる場所だった。そこは、名前とは裏腹の、地獄だった」

めらめらと炎が燃える音。

ヨシュアM「妙にやせ細った子供の死体に、大量の薬品。それに不釣り合いな、豪華な調度品とベッド。それが意味するところは、ひとつだ」

レーヴェ　「生存者はいないようだな」

ヨシュア　「レーヴェ、来て！」

レーヴェの足音。

ヨシュア　「見て、この子。……傷だらけだ」

レーヴェ　「これは……下種（ゲス）どもが」

ヨシュア　「……こんな風になっても　人は生きていられるのか？　これでも、生きていると言えるのか？」

レーヴェ　「この無数の十字傷。これは自分でつけたものだ。恐らく自分を保つために必要だったのだろう」

ヨシュア　「それでも、生きたかったのか……レーヴェ、この子が生きているところを見たい。《結社》で引き取れないか？」

ヨシュアM「そして、レンと呼ばれる少女は、結社が引き取ることになった」

○稽古場

剣戟の音。

ヨシュア　「はっ！　たあっ！」

レーヴェ　「ふん！　はっ！」

レンがやってくる足音。

レン　　「ヨシュア、レーヴェ」

ヨシュア　「レン」

剣戟の音を止める。

レン「うわ～、ここあせくさ～い」

レーヴェ「何の用だ？」
レン「お茶会へのお誘いよ。今日は朝からずっとふたりで遊んでて、ずるいわ」
ヨシュア「遊びじゃないんだけどな」
レン「とにかく、レディのお誘いなんだから、汗を拭いてすぐに来てちょうだい」

○テラス

レン「ん〜、風が気持ちいいわ！　やっぱりアフタヌーンティーは、テラスで飲むのが一番ね」
ヨシュア「そうだね」
レン「そうそう、ヨシュア。レンね、また褒められちゃった。レンは天才なんだって」
ヨシュア「へぇ。レンの武器は、結局鎌になったんだよね」
レン「ええ。こーんな大きな鎌を、特別に作らせたわ。ふふっ、あっという間にヨシュアに追いついて、《執行者》になっちゃうんだから」
ヨシュア「それはすごい。僕も負けてられないな」
レーヴェ「《十三工房》からも引き合いが来ているらしいな」
レン「ええ、本当のパパとママを作ってくれるんだって」
ヨシュア「へぇ……」
レン「ヨシュアの言ったとおりよ」
ヨシュア「え？」
レン「『レンは強い』って。強いから、みんながレンにいろんなことしてくれるの」
ヨシュア「そっか」

カチャリ、とカップを置く音。

レン「ところでヨシュア、次のお仕事は決まったの？」
ヨシュア「うん。今度は、単独で行動することになった。遊撃士の暗殺だって」
レン「ふーん。ねね、またお土産話聞かせてね」ヨシュア「ああ」

○結社・ワイスマンの部屋

こんこん、とノックの音。続いて扉が開く音。

ワイスマン「よく来たね、ヨシュア」
ヨシュア「ワイスマン、何か用？」
ワイスマン「今度の仕事に赴く前に、君にひとつ、暗示をしておこうと思ってね」
ヨシュア「暗示？」
ワイスマン「人の意識とはもろいものだ。特に君は、一度心を壊してしまっている。心を強くするための暗示は、必要不可欠なのだ」
ヨシュア「でも、今まではそんなことしてこなかったのに」
ワイスマン「それだけ、今度の目標が油断ならない、ということだ」
ヨシュア「……カシウス・ブライト」
ワイスマン「では、はじめる。身体の力を抜いて、リラックスして」
ヨシュア「はぁ（息を吐く）……」

呪文なので、口元でもごもごと、聞き取れないぐらいで。

ワイスマン「意識の奥の無意識のさらに奥深く、根源に至る混沌の渦に打ち込みし楔（くさび）。その力持ちて覚醒せずに我に報をもたらせ。意識は無に、記憶は滅に、我と我に関する知識もまた無に帰せよ」

ほわーん、と呪文が発動する音。

ヨシュア「あ……ああ……」
ワイスマン「《記憶操作》」
ヨシュア「ああああっ！」

バタン、と倒れる音。そして起き上がるヨシュア。呆然としている。

ヨシュア「う……ううう。あれ？　僕は……どうして、ここに……」
ワイスマン「暗示は終わった。部屋に戻って仕事に備えたまえ」
ヨシュア「あ……はい……」

扉を開けてしめる音。

ワイスマン「くくく……カシウス・ブライトのことだ。ヨ

シュアを殺さず、自分の手元で飼うに違いない。
……だが、その甘さが命取りとなるのだよ」

○草原

ヨシュアM「そして僕は、仕事に出かけ、カシウス・ブライトに完膚無きまでにやられた。カシウスから逃げた僕を、《結社》の追っ手が追いかけてきた」

○王都の路地裏（回想）

雨音に混じって、複数の足音が近づく。

黒装束「《漆黒の牙》などと呼ばれても、しょせんは子供か……」
ヨシュア「教授の差し金か……」
黒装束「その傷ではロクに動けまい。大人しく我らに狩られるがいい」
ヨシュア「……勝手にすればいい……」
カシウス「やれやれ、諦めがよすぎるぞ」

黒装束の1人が棍で叩きのめされる音。

黒装束「ぐあああっ！」
ヨシュア「貴方は……」
カシウス「飼い主に伝えるがいい。このボウズの身柄は俺が預からせてもらう」

ヨシュアM「こうして僕は、カシウス・ブライトの元に連れて行かれることとなった」

○ブライト家・寝室

ヨシュアM「第1週」

途切れ途切れのハーモニカの音。
こつこつこつ、がちゃ。誰かが歩いてきて、扉が開く音。
ハーモニカ、止まる。

ワイスマン「やあ、こんにちわ。……そんなに警戒しなくてもいい。私は魔法使いだ。その子の心を治してあげよう。ただし……代償は支払ってもらうよ」

ヨシュア「ううっ……く……う、うわあぁぁぁ……!!」
エステル「ヨ、ヨシュア!?　わ、また熱上がってる！」
ヨシュア「うぅ……」
エステル「こら、暴れないの！　ちょっと待ってて、いま氷取ってくるから！」

エステル、廊下に走って出て行く。

ヨシュア「姉さん、ぼくは……ぼくは、もう……」

ヨシュアM「その頃、僕の頭は壊れた蓄音機のように同じ言葉を繰り返し続けた。だけど、僕はその声を〝知らない〟。僕が知っているのは、ただ……」

○ブライト家の庭先

ヨシュアが、木の根元に座り込んでいる。小鳥のさえずりがする。

ヨシュア「……あの時、僕は……」

家の中から声がする。

エステル「あれ、いない。もー、ケガ人のクセに勝手にウロウロして〜！」

扉を開けて、エステルがブライト家から出てくる。

エステル「ヨシュア〜！　どこにいっちゃったのよ〜！　ヨシュアってば〜！」

ヨシュアM「あの声は、この家の主、カシウス・ブライトのひとり娘、エステル・ブライトだ」

エステルがヨシュアのところにやってくる。

エステル「あ、ヨシュア！　こんなトコにいたんだ。まだ無理しちゃダメだってばー！」
ヨシュア「……もう平気だよ」
エステル「え、ホント？　もう熱下がったの？」
ヨシュア「負傷に伴う一時的な発熱だ。今朝には下がった」
エステル「そっか。ふう〜、よかったー。ヨシュア、すっごくうなされてたんだもん。一時はどうなるこ

とかと思っちゃったし」
ヨシュア「……僕は……何か言ってた？」
エステル「へ……？」
ヨシュア「いや、何でもない」
エステル、ヨシュアの傍に行く。
エステル「えっと……熱が下がったんなら、一緒に遊ぼっか。ずっと寝てばっかりで、タイクツだったでしょ？」
ヨシュア「え？」
エステル「うんうん、わかるわかる。あたしも熱のときは死ぬほど退屈だったもん。あ、でもヨシュアは足ケガしてるから、まだ走るのはムリかぁ……。えっと、じゃあ、缶ケリも鬼ごっこもダメだし……」
ヨシュア「遊びたいなら、一人で遊べばいい。僕には近づかないことだ。ここもうすぐ危険になるだろうから」
エステル「へっ!?」
ヨシュア「手当てには感謝しているよ。随分と世話になったね。カシウス・ブライトにもそう伝えておいて」
エステル「ダメだぞ、そんな顔してちゃ！」
ヨシュア「え……」
エステル「元気が無いときは、好きなことするのが一番。よし、ちょっと待ってなさい。今いいもの持ってくるから！」
エステル、ブライト家のほうへ走っていく。
ヨシュア「なんなんだ、一体……まあいい。まだ、追っ手の気配はない。ここが見つかるまで、2～3日というところか」
エステルが、走って戻ってきながら声をかける。
エステル「ヨシュア～！」
エステル、ヨシュアの前で立ち止まる。

エステル「ほら、これあげるから、元気出しなさい！ ダンゴムシよ！」
ヨシュアＭ「……意味が分からない」
エステル「ね、かわいいでしょ？ つっつくと丸くなるんだぞっ！」
ヨシュア「いらないよ」
エステル「えっ、なんで？ こんなにかわいいのに～！」
ヨシュア「そんなもの、いらないって。それと、もうここへは来るな」
エステル「むう、この虫は好きじゃなかったか……」
ヨシュア「いや、そうじゃなくて……」
エステル「ちょっと待って。あのケース取って来る！」
エステル、ブライト家のほうへ走り去る。
ヨシュア「…………」
エステル、戻ってくる。
エステル「ヨシュア、これでどうだ！ オニヤンマ！」
ヨシュア「だから、いらないって……」
エステル「じゃ、こっち！ これならバッチリなはず！ ゼッタイ気に入るから!! マルガオオトカゲ!!」
ヨシュア「…………」
エステル「コイツもダメか！」
ヨシュア「……あのさ、僕は個々の虫がどうこうって意味じゃなくて……」
エステル「くうぅ……！ これ、あたしのお気に入りだったのに～っ!!」
ヨシュアＭ「何なんだ、この子は……？ さっきから意味が分からない」
エステル「ヨシュア、ちょっとここに座んなさい」
ヨシュア「もう座ってる」
エステル「ヨシュアって、どんな虫が好き？ おっきいのが好き!? キレイなのが好き!? 足は多い方が好き!? 触覚長いのが好き!? 甲羅？ 羽？ それとも水かきっ!?」
ヨシュア「……虫はいらない」
エステル「がーん!! うう、となると……何かビックリするようなヤツでないとダメか。よし、待ってろ。あたしがとってきてやる！」

エステル、走り去る。

ヨシュア「あの子、虫が好きなのか？」

小鳥がさえずる音。そよ風が吹き、木々を揺らす音。

ヨシュアM「いざ、こうしてみると静かだな。何度も死線をくぐってきたけど、こんな状況は初めてだ……」

エステルの声、遠くから。

エステル「ヨシュア～！」

エステルが走ってくる。

ヨシュア「はぁ（ため息）」

エステル「ほら、見て見て！　コイツ、面白い顔！」

ヨシュア「だから、いらないって言ってるのに。君も懲りないな」

エステル「名づけて『ビックリ人面蛾』！　羽のモヨウが人の顔に見える!!」

ヨシュア「うわ……何コレ」

エステル「あはは！　ビックリしたでしょ～！」

ヨシュア「……別に」

ヨシュア、そっぽを向く。

エステル「うんうん、おねーさん頑張ったカイがあったわ～☆　よし、次はもっとすごいヤツとってくるから！」

エステル、走り去りながら雄叫び。

エステル「ひゃっほー！」

ヨシュア「本当に、騒がしい子だな……」

ヨシュアM「そして、しばらくして」

遠くからエステルの声。

エステル「ヨシュア～！」

ヨシュア「はぁ（ため息）帰ってきた」

エステルが全速力で走ってくる。たくさんの蜂に追いかけられている。

エステル「ヨシュア～!!」

ヨシュア「なっ!?　あれは……ハチ!?」

エステル「池に飛びこめ！」

ヨシュア「えっ!?」

エステル「てーい！」

ヨシュア「うわあっ！」

エステルは走ってきた勢いでヨシュアを池に蹴落とし、自分もそのまま飛び込む。

どぼーん！　という水に落ちる音。

ハチはしばらく辺りを飛び回った後、どこかへ消える。

エステルは池から顔を出す。

エステル「ぷはぁっ！　あはははっ！」

ヨシュアも池から顔を出す。

ヨシュア「ぷはっ！　はあ、はあ……何をするんだ！」

エステル「ん？　あははは！　それそれっ！」

ヨシュアに水をかけるエステル。

ヨシュア「クッ……」

エステル「はー、気持ちいい。あ、そうだ。釣りしよっと。水あそびも好きだけど、やっぱ釣りのほうが面白いもんね。よーし、お昼ゴハンを釣り上げてやるっ！」

エステル、岸のほうまで泳ぐ。

エステル「ほら、ヨシュアも上がろ。着替えないと、カゼ引いちゃうぞ！」

ヨシュア　「…………」

ヨシュアM「そしてその子は、釣りをはじめた」

魚を釣り上げるエステル。

エステル「やった、大物だ！　これはヨシュアの分ね！」

ヨシュア「僕の分は、いらないよ」

エステル「次はあたしの釣ろっと。釣れなかったらお昼ぬき!!　よっと！」

ぽちゃ、と釣り糸をたれる音。

ヨシュア　「はぁ……」

ばしゃばしゃ、と水面が波打つ音。

エステル　「おっ、来た来た！　とりゃ〜っ!!」

エステル、魚を釣り上げる。

エステル　「あ、カサギンだ。むう、小さい。これはおとーさんのだな……。あのふりょーオヤジ、どーせ遊び歩いてるんだし、このくらい、とーぜんのバツよね！」

ヨシュア「え……？」

エステル「次のヤツがあたしのよ。あたしのお昼ゴハン！とうっ！」

エステル、糸を垂れる。

ヨシュアM「この子、カシウス・ブライトの事を知らないのか。娘には何も話していない。彼らしいといえば彼らしいけど……」

エステル、また魚を釣り上げるが、途中で逃げられる。

エステル　「ああっ、逃げられた！　くっそー!!　次こそ！次こそ釣るぞ!!　せいっ！」

ぽちゃ、と釣り針を水に垂らす音。

エステル　「む、ぴくっときた！　いや、まだまだ……ちょっとつっついただけ……」

川のせせらぎ、木々が風に揺れる音。

ヨシュアM「やれやれ……あれ？」

ヨシュア「あのさ…………」

エステル「ん……なに？」

ヨシュア「いや……」

エステル「ん？　まあいいか」

小鳥の囀りの音。川のせせらぎの音、木々が風に揺れる音、等の自然の環境音、大きく。

ヨシュアM「緑が……目に痛い。世界は……こんなに明るかったのか……？」

エステル　「あ、来た!!　今度こそ大物だ！」

エステル、釣り竿を引く。

エステル　「よーし、お昼ゴハンいただきっ！」

ぱしゃっ！　っと魚を釣り上げる音。

エステル　「あれっ、ちっこい!?」

×　×　×

ヨシュアM「2週間目」

走りながらヨシュアに呼びかける。

エステル　「ヨシュア〜！　すごい虫つかまえたぞっ！」

足を止めるエステル。

エステル「あれ、エリッサにティオ。来てたんだー」

エリッサ「あ、エステル。もー、どこ行ってたのよ〜。心配してたんだから〜！」

ティオ　「ねぇエステル、この子知り合い？　さっきから何を聞いても返事してくれないのよ。『答える義理は無い』だって」

ヨシュ「……エステル。この2人は君の友人か？」

エステル「え、うん。そうだけど」

ヨシュアM「本人たちの話とも一致するな。

隙だらけだし、訓練を受けている様子もない。
そろそろ連中が嗅ぎ付ける頃かと思ったけど……
この2人は違うみたいだな」

ティオ　「さっきからこの調子なのよ。ロレントじゃ見ない顔だし……。エステル、この子のこと知ってんのよね」

エステル　「ああ、うん。ヨシュアはね、実は……あたしの弟なんだ!!」

ヨシュアM　「なっ……!?」

エリッサ　「えっ、エステルの弟？　そ、そうだったんだー。はあー、ビックリした～……」

ティオ　「おーいエステル。それ説明になってないぞー。イキナリ弟って……それだけじゃわかんないわよ」

エステル　「ほんとだもんねー。ね、ヨシュア！」

ヨシュア　「……そんな訳ないだろ」

ヨシュアM　「僕はとても不快になって、痛む足を引きずって歩き出した」

エステル　「あ、ヨシュア！　まちなさい！」

ヨシュア、無視して歩き続ける。

ヨシュア　「んっ……よっ……」

エステル　「むうぅ……おねーさんのゆーこと聞きなさい！」

ヨシュア、歩みを止める。

ヨシュア　「君みたいなのが、姉さんなわけないだろ」

エステル　「え……？」

ヨシュア　「君たちと馴れ合うつもりはない。僕がここに居るのは……カシウス・ブライトも言ってただろ。〝成り行き〟だよ」

エステル　「…………」

ヨシュア　「それと……虫を持ってくるのはもう止めてくれないか。何のつもりか知らないけど、お節介も過ぎると怪我をするよ」

ヨシュア、立ち去ろうとする。

エステル、突然走り出してジャンプアタックをかます。

エステル　「ジャーンプ、キーック！」

ガスッ！　とキックが当たる音。

ヨシュア　「うぐっ!?」

エステル　「この家じゃ、あたしのほうが先輩だもん！　あたしがおねーさんだもんね！」

ヨシュア　「い、痛い……」

エステル　「どーだ、おねーさんでしょ？　あ・た・し・が・お・ね・え・さ・ん。ホラ、言ってみな！」

ヨシュア　「イ……イヤだ」

エステル　「なんだと～!!」

エリッサ　「仲いいんだね～」

ティオ　「うーん、そうみたいね」

ヨシュア　「そこの2人、ウルサイよ」

エステル　「スキありっ！」

どん！　という音。

ヨシュア　「うぐっ！　……痛～っ」

エステル、満面の笑みで。

エステル　「ヨシュア、今日からあたしがおねーさんよ。もうけってーじこうだから」

○ブライト家・庭先・夜

ほーほー、とフクロウの鳴き声。
がちゃ、という扉の音。ヨシュアが出てくる。

カシウス　「ヨシュア」

ヨシュア　「！」

カシウス　「また外で寝るのか？」

ヨシュア　「…………」

カシウス　「やはり、エステルと同じ部屋はイヤか」

ヨシュア　「あの子はお節介すぎる。しかも何も分かっていない。自分がどれだけ危険なことをしているかということも」

ヨシュア、カシウスに振り返る。

ヨシュア　「カシウス・ブライト。あなたが教えるべきでしょう。……どうして何も言わないんだ！」

カシウス　「エステルの隣の部屋な、今は物置になってるんだが……片付けてお前が使ってもいいぞ。確

かベッドもあったはずだ」

ヨシュア「遠慮しておきます。僕には、必要ない」

カシウス「フム……確かにエステルのやつは何でも首を突っ込むからな。お前の目から見れば、単純で何も分かってない、ただの子供でしかないだろう。だがな、ヨシュア……何も分かっていないのは、お前も同じだ！」

ヨシュア「……!!」

カシウス「俺はお前が〝誰〟なのか知らん。お前が何者であるかは、お前自身が決めることだ。お前がこれまでに何をしてきたのかも興味はない。だが……ヨシュア。お前はこれから、どうしたいんだ？」

ヨシュア「……僕、は」

ヨシュアM「僕は、一体……どうしたいんだ？」

○パーゼル農園・入口

ヨシュアM「数週間後」

ヨシュアM「そうして平和な数週間が過ぎた……僕の傷も癒え、歩けるほどに回復した。エステルは飛び上がって喜び、西へ東へと僕を連れまわして遊んだ。しかし動けるようになったということは、答えを出さなければならないということだ。選択のときが、迫っていた……」

2人は看板の前に立つ。

エステル「この農家、ティオの家なんだ～。ティオんちね、この前、双子の赤ちゃんが生まれたんだって！」

ヨシュア「……知ってるよ。君が大騒ぎしてたじゃないか。もう何度も見に行ってただろ。まだ珍しいの？」

エステル「ううん、違うって。今日は一日、農園のお手伝いよ！」

ヨシュア「は？」

エステル「今は丁度シューカク期なんだって。でもハンナおばさんは動けないから、いつもよりタイヘンでしょ？　エリッサと話して、手伝おうってことになったんだー」

ヨシュア「中々殊勝な心がけだとは思うけど……だからって、何で僕まで……」

エステル「つべこべ言わないの！　ほらっ、行くわよ！」

歩き出すふたり。

エステル「これも〝リバビリ〟よ、〝リバビリ〟！」

ヨシュア「それを言うならリハビリ……」

○パーゼル農園・家の近く

エリッサ「あ、エステル～。それにヨシュア君も～？」

ティオ「ありゃりゃ、強引に連れてきたっぽいわね」

エステル「やっほー！　ティオ、おじさん、手伝いに来ました！」

フランツ「おお、来たかい。いや悪いね、ハンナの出産中にもいろいろと手伝ってもらったのに……」

エステル「あのくらい、お安いゴヨウよ。このエステル様にかかればちょちょいのちょい！」

フランツ「はは、それは頼もしいなあ。おや、そちらの君は……」

ティオ「ああ、エステルの弟よ。ホラ、前に話したじゃない。ヨシュア君っていうの」

フランツ「おお、そういえばそんな話も聞いたな。確かエステル君と大喧嘩したとか」

ヨシュア「…………（イラッとしている）」

ハンナ「あらあら、ずいぶん集まってるわね」

エステル「あ、ハンナおばさん！」

エリッサ「こんにちわ～」

ハンナ「はい、こんにちわ2人とも。今日はごめんよ。また手伝わせちゃって。あたしも早く農作業に戻りたいんだけどね」

フランツ「お、おいおい。まだ作業は無理だよ」

ハンナ「おや、そっちの黒髪の子は？」

フランツ「ああ、ヨシュア君だよ。ほら、前にティオが話してたろ」

ハンナ「ああ、エステルのオトウト君ね。まあまあ、また随分とかわいい子じゃないか」

ヨシュア「…………（イラッとしている）」

ハンナ「あんたも手伝いに来てくれたのかい？　済まないねえ。……おや、よく見たらまだ包帯をしてるじゃないか」

フランツ「おお、本当だ。これは気付かなかったな」

ヨシュア「傷はほぼ完治しています。作業に支障はありません」

フランツ「いやいや、無理は良くないよ。どこか休めるところで……」

ハンナ「そうだ、いいことを思いついたよ」
ヨシュア「え？」

×　×　×

フランツ「それでは収穫の手順を説明するよ。エステル君、エリッサ君、それにティオの3人はこの辺りの畑の収穫を頼む」
ハンナ「温室の野菜は、あたしとフランツで収穫しちまうからね。で、ヨシュア君には……」

あうあう、と赤ん坊の声。

ハンナ「その子たちの世話を頼むよ。男の子の方がウィルで、女の子の方がチェルさ」
ヨシュア「……了解……しました」
フランツ「それでは作業を始めよう。途中で分からないことがあったらいつでも聞きに来てくれよ」
エステル「はーい！」
ティオ「はーい」
エリッサ「はーい！」
ヨシュア「………」

×　×　×

風が吹き抜ける音。
子供たちのあうあうという声。

ヨシュア「今は落ち着いてるみたいだな。このまま、おとなしくしてくれるといいんだけど」

物思いにふけるヨシュア。

ヨシュアM「それにしても……この数週間、追っ手の気配は無い。何故だ？　僕の居場所くらい、とっくに突き止められていていいはず……。もう僕には関心が無いということか？　……だから、記憶だけ消して、捨てた？　いや、だけど……。何だ……何か大切なことを……大切なものを失ってしまった気がする……。何だ……僕は、一体……何を……」
エステル「……ヨ……ァ……！」
ヨシュアM「一体、何を……」

エステル「……ヨシュア！」

現実に引き戻されるヨシュア。

ヨシュア「え……」
エステル「ね、ヨシュア！　ほら、見てこのニンジン！」
ヨシュア「あ……」
エステル「どーだ、すごいだろ。これあたしがとったんだぞ！　こっちのナスビだって、つやつや！」
ヨシュア「……あのさ」
エステル「ん？　なに？」
ヨシュア「はぁ……（ため息）。エステル、膝をすりむいてるよ」
エステル「へっ？」
ヨシュア「君はいつも、後先考えないで突っ走るから……ほら、そこに座って」
エステル「う、うん……」

エステルはその場に座る。

エステル「それ、消毒液？　何でそんなもの持ってるの？」
ヨシュア「備えてるのさ。ほら」
エステル「つうっ……！　し、しみる……」
ヨシュア「このくらい、我慢しなよ」
ヨシュアM「まったく、いつも生傷だらけだな。以前から気になってたけど、破傷風とかにならないのか？」
エステル「ヨシュア？」
ヨシュア「本当に、世話が焼けるな……」
エステル「う～……手当てしてなんて頼んでないもんね！」
ヨシュア「だから世話が焼けるんだよ。自分で処置するわけでもなし、自己申告するでもなし。いつ見ても、危なっかしくてしょうがない……」
エステル「ねえヨシュア……ヨシュアはどうして……」
ヨシュアM「あ、手の甲も切ってるな」
エステル「……ひゃう！　しょ、しょーどくする前に言いなさいよ！」
ヨシュア「はい、終わったよ。あまり怪我しないように、今後はもう少し……」
赤ちゃん「う……うえーん、うえーん！」赤ちゃん「ふえー

ん、ふえーん!!」

エステル　「ああっ、泣き出しちゃった！　ええっと、どうしよう！」

ヨシュア　「いいよ。子守は僕の仕事だ。君は自分の仕事に戻りなよ」

エステル　「え、でも……」

ヨシュア、赤ん坊を抱きかかえる。

ヨシュア　「こうやって、抱きかかえて、少し揺らせば……」

赤ちゃん　「ふえーん、ふえ……」

赤ちゃん　「………あぶ……」

エステル　「な、泣き止んだ！　ヨシュアって、お母さん？」

ヨシュア　「何言ってんだか。早く仕事に戻らないと、いつまで経っても終わらないよ」

エステル　「う、うん……ヨシュア、ありがとね！」

エステル、走り去っていく足音。

ヨシュア　「……ありがとう、か……」

ヨシュア、胸元からハーモニカを取り出す。

ヨシュアM　「ハーモニカを吹くのは、どれぐらいぶりだろう……うまく、吹けるかな？」

そして吹き始める。

ハーモニカをBGMにして、しばらく流す。

その様子を遠巻きに眺めているエステルたち。

エリッサ　「はああ……カッコイイ……」

ティオ　「あんな特技を持ってるとは……しかも夕日背負ってるし。あれは反則よね～。エステル、あの子がハーモニカが吹けるって知ってた？」

エステル　「むむむ……ヨシュアのヤツ、オトウトのクセにあたしに一言も言ってない……なまいきだぞ！　ヨシュアのバカ!!」

エリッサ　「エステルってば……」

ティオ　「何怒ってんのよ……」

ヨシュアM　「こうして、ハーモニカを吹いていると、思い出す……姉さんのこと、幸せだった記憶。……あれ？　でも、何か、忘れて……姉さんのとなりに……誰か……」

こつこつこつ、がちゃ。誰かが歩いてきて、扉が開く音。

ワイスマン　「やあ、こんにちわ。……そんなに警戒しなくてもいい。私は魔法使いだ。その子の心を治してあげよう。ただし……代償は支払ってもらうよ」

ヨシュアM　「やっと分かった。僕は支払ってしまったんだ。大切なもの、幸せな時間……そして僕を形作る全てを……」

ヨシュアM　「僕は人形。壊れてしまった歪（いびつ）な欠片（かけら）。そして誰かの大切なものを壊すために、存在する」

ヨシュアM　「去らなければならない。この世界を、僕はきっと壊してしまう。大切なものならば、手元においておかないことだ。どこかこの手の届かないところへ、遠ざけておかなければならない。僕が、僕の闇がこの場を穢してしまう前に」

ヨシュアM　「去らなければならない。僕の存在が、彼女を傷つけてしまう前に――」

○町中

エステルM　「翌日、私はエリッサとティオを呼び出した」

エステル、走りながら呼びかける。

エステル　「エリッサ～!!　ティオ～！」

エリッサ　「あ、エステル～。えへへ……昨日のヨシュア君、かっこよかったよね～。またハーモニカ、吹いて欲しいな～……」

エステル　「それがさー、ヨシュアったら、あの後から一言も口きかないのよね」

エリッサ　「えっ!?　……そうなの？」

エステル　「う～ん……あたしがハーモニカを取り上げて勝手に吹いたのがいけなかったのかなー」

ティオ　「エステル……そりゃ当たり前だよ」

エステル　「むーん」

エリッサ　「……あのね、エステル。ヨシュア君、なんにもお話してくれないけど、きっと何か、辛いこ

とがあったんだよ〜。だからね……」

エステル「うん、わかってる」

エリッサ「え……？」

エステル「ヨシュア、何か悩んでるんだよね。時々、すごく苦しそうな顔してるもん……。でも、たぶんあたしじゃ力になれないから。だから、今はただ、元気付けてあげたいんだ」

エリッサ「エステル……」

ティオ「あのさ、エステル。ついでだから言っとくけど、あの子が弟になるんなら、少しずつ話をしたほうがいいよ。あの子の過去も、あんたの過去も……。あの家にはレナさんが住んでいたってこと、私は知っといて欲しいな」

エステル「うん、ちょっとずつね。でも、そんなのわざわざ話さなくってもいいの。ずっといっしょにいたら、わかってくるものだと思うから。だって、ヨシュアはもうだいじな家族だから……」

ティオ「そっか。あんたのそういうトコ、私は好きだよ」

エステル「うん。ありがとね、ティオ！　じゃあ、『ドラゴンビーンズ』と『新鮮ミルク』と『とれたて卵』、ちょうだい」

エリッサ「え、『ドラゴンビーンズ』って、あのコーヒーに使うやつ？

ティオ「それに『新鮮ミルク』と『とれたて卵』なんて……まさか料理に目覚めたってワケじゃないんでしょ？」

エステル「……ないしょ」

エリッサ「エステルがそうやってねだる時って、何か企んでるときよね。んー、まあいいや。はい、『ドラゴンビーンズ』」

ティオ「じゃあ、『新鮮ミルク』と『とれたて卵』」

エステル「ありがとう！　じゃあねー！」

エステル、駆け出す。

○ミストヴァルトの森

エステルがやってくる。

エステル「やってきましたミストヴァルトの森！　ふっふっふ、エモノのニオイがするぜ！　うーん、この辺にしようかな」

エステル、うろうろと歩き回る。

エステル「よし、この木にしよう！　なんかじこしゅちょーしてる感じ！」

バッグの中からビンを取り出す。

エステル「さっきエリッサとティオからもらった材料で作った、特製の虫寄せシロップを塗って……うん、こんなとこかな」

エステル、握り拳をにぎって熱弁。

エステル「ヨシュア……『銀色ジャンボカマキリ』や『タツノオトシゴ・ダブル』でも満足しないとは……我が弟ながら、なかなか好みランクの高いヤツ！　ふふん、だが今日という今日は満足させてやる。……『伝説のアノ虫』でな！」

シャキーン！　とかっこいい効果音。

エステル「さてと、虫に見つからないように隠れてっと」

がさごそと草むらに隠れる音。

エステル「狙うは大物のみ。何しろ伝説の虫だもんね。ヨシュアもビックリするに違いない。にはは……」

ガサガサ、ガサガサ、という草むらが動く音。

ぐるるる……と獣の鳴き声。

×　×　×

ヨシュアM「その頃僕は、置き手紙を置いて、ブライト家を出発していた」

ヨシュア「まずは、このミストヴァルトの森を抜けて、別の街で装備を調えて……」

遠くからエステルの悲鳴。

エステル「うぎゃあぁぁぁっ!?」

ヨシュア「この声は……エステル!?　まさか、何かあったのか？　いや、あの子のことだ。単に転んだだけかも……。いや、でも……」

がさざさ、と風に木々が揺れる音
（間を取りたいだけです。他のSEでもOKです）

ヨシュア「なんにせよ、僕にはもう関係ないはずだ。エステルに何があっても、もう、僕には……」

×　×　×

エステルは数体の魔獣（飛び猫など）と対峙している。

エステル「コレはあたしのだぞ！　あげないもんね！」

魔獣たち、じわりじわりとエステルを包囲していく。

エステル「こ、このっ!!　あっちいけ、シッシッ！」

魔獣たちが唸り、じりじり近づく。エステルは焦って後退りする。

エステル「……だから！　こっちくるなって!!」

エステル、じりじり後退する。
一匹の魔獣が、ひときわ高く吠え、エステルに飛び掛ろうとする。

エステル「ひっ！」

エステルは背を向けて逃げようとする。
素早く双剣を構えたヨシュアが魔獣とエステルの間に現れ、飛び掛ろうとした魔獣に一撃入れる。

ヨシュア「はあっ！」

シャキン！　と剣で斬りつける音。
魔獣はうなり声をあげつつ後退する。

エステル「え……？」
ヨシュア「僕の後ろに隠れて」
エステル「う、うん」
ヨシュアM「体調は万全じゃないけど、魔獣たち相手なら……。『魔眼』！」

ズン！　とアーツを発動するヨシュア。
ビリビリと音がして、魔獣たち軽く振動する。
魔獣たち、慌てて逃げていく。

ヨシュアM「ふう……今の体力じゃ、これが限界だな」
エステル「あれ、逃げちゃった……。え、えっと……ヨシュア？」
ヨシュア「何をやってるんだ、君は!!」
エステル「へっ……!?」
ヨシュア「こんな森の奥深くまで来て、魔獣に襲われて……子供のくせに危ないことをするな！　大体君はいつも無謀過ぎるんだ。もっと周りの状況を見て行動しろ！　そんなんじゃ……！」
エステル「ヨシュア……へへ、丁度良かった」
ヨシュア「良くない！　僕が来なかったら、今頃は……!!」
エステル「ほら、これ見てっ！　ついにつかまえたぞっ！　『伝説のアノ虫』だっ!!」

エステル、虫をヨシュアに見せる。

ラグビーボール大ほどもある大きさの虫がぎちぎちと動いている。

ヨシュア「なっ……!?」
エステル「へへ……すごいでしょ!?」
ヨシュアM「デカすぎ……」
エステル「ね、ヨシュア……」
ヨシュア「今度はなんだい？」
エステル「何か辛いことがあったのなら……それが話したくないことなら、あたし聞かないから。ヨシュアが話してくれるまで待つ。……それまで、そばにいるから」
ヨシュア「あ……」
エステル「うん。この虫あげるっ！　だから、元気出して？」
ヨシュア「…………」
エステル「ヨシュア？」
ヨシュア「フッ……その虫が伝説？　大したこと無いね」
エステル「ええっ!!　た、大したことない!?　こんなにおっきいのに!?」
ヨシュア「うん、全然大したこと無い……その程度？」

エステル　「むぅ～～。み、見てなさいよ、絶対すごいって言わせてやるっ！　もっとすごい虫をつかまえて、ヨシュアを驚かせてやるんだから!!　ヨシュアッ!!　ちょっとそこで待ってなさい!!」

エステル、走り去っていく。

ヨシュア　「……もう十分、驚いてるよ」

ヨシュアM「僕はこんなにも変わってしまった。君は本当に不思議な子だね。……エステル」

ヨシュアM「──そして、僕は1つの約束をした。誰のためでもない、自分のための約束。自分という異質な存在を、この平和な世界に置いておくまじないを」

ヨシュアM「それはこの世で一番卑怯なものだったけれど、君は許してくれるだろうか。僕は自分を偽り続けることよりも、そのことの方が心配だった」

○ハーメル村

レーヴェ　「それから数年後。遊撃士となったヨシュアは、封じられた記憶を取り戻した。それはヨシュアにとって、幸せな日々との決別を意味していた」

レーヴェ　「だが……エステルは違った。ヨシュアを追い、振り向かせ、共に歩むと誓い合った。思えば、ヨシュアにとって、エステルから逃げることは、太陽から逃げるのに等しいほど、不可能な行為だったのだろう」

レーヴェ　「エステルという少女がいたからこそ、ヨシュアは悩み、苦しんだ。だが、同時に救われもした。カリンを失うことで心を凍らせてしまった俺とは逆に、ヨシュアはエステルを得たことで、本当に心を取り戻した。だから俺は、あの少女にヨシュアのことを託した。ヨシュアに太陽のような愛情をふりそそいでくれた、あの少女に。頼んだぞ、エステル・ブライト。そして……いつまでも見守っているぞ、ヨシュア」

※ここからヨシュアとエステル、ゲーム時の年齢です。

風が強く吹き抜ける音。

ヨシュア　「えっ？」

エステル　「どうしたの、ヨシュア？」

ヨシュア　「うん……なんだか、レーヴェに呼ばれた気がして」

エステル　「えっ……」

ヨシュア　「ごめん。変なこと言っちゃったね」

エステル　「ううん、そんなことない。きっと、見守っていてくれてるのよ、レーヴェさんも、カリンさんも。だってここは、ふたりが眠っている場所だもの」

ヨシュア　「……うん、そうだね」

ヨシュア、胸元からハーモニカを取り出す。

エステル　「あ、ハーモニカ」

ヨシュア　「二人に聴かせたくてね」

エステル　「うん。聴かせてあげて、ヨシュア」

ヨシュア　「では」

ヨシュア、ハーモニカを吹き出す。

ヨシュアM「このハーモニカは、僕にとっての幸せの象徴なんだ。姉さんから受け継いだ、平和の音。だから、この音を絶やさないように、僕は戦う。一番この音を聞いて欲しい、エステルと共に」

FALCOM MAGAZINE SPECIAL プレゼント!!

アンケートにお答えいただいた方から抽選で
ここでしか手に入らないアイテムをプレゼント！

今月のプレゼントはこちら!!



▼モザイクなしでゴーファイ！ 問題のあのお子様シーンも…

それはもう犯罪っ！」
幼エステル「また始まった」
幼オリビエ「こどもサイコーだね、ファン王子！」
幼ファン「こどもサイコーだね、オリビエ王子！」
幼ファン（酔）「何が最高って！」

① 各2名様

❶『みんな集まれ！ファルコム学園』
新久保先生サイン入り台本（第9話～12話）
３ヶ月連続プレゼント企画ラストチャンス！　ケビンやリースなど人気キャラも続々登場した後半のストーリーはさらに賑やかに!!



② 各2名様

❷『英雄伝説 閃の軌跡』
Ⅶ組寄せ書きサイン色紙
『閃Ⅱ』発表記念、あの戦いを共にしたリィン達Ⅶ組の超豪華寄せ書きサイン色紙を大放出！ 日本一当選しやすいかも（？）なチャンスを見逃すな!!

プレゼントの応募方法

こちらのアンケートの回答を下記のアドレスまでメールにてお送りください。
プレゼントの当選者には編集部よりメールにてお知らせ致します。

宛先：
件名：vol.39プレゼント係

1：お名前（ペンネーム可）
2：面白い→
　つまらない→
　（記事一覧から1つずつ）
3：①
　②
　（はい・いいえ／作品名）
4：希望するプレゼント番号
5：ご意見・ご感想など

【記事一覧】

1：『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ』最新情報
2：『みんな集まれ！ファルコム学園』
3：jdkバンドドラマー・オカジの人生半キャラずらし
4：ティオのファルコムラジオ めんどくさいです…でもがんばりますの舞台裏
5：jdkバンドボーカル・コテカナのコテ放題♥
6：ファルコムニュース
7：Falcom FanArt Collection
8：啄木鳥しんきイラストメッセージ&レポート漫画
9：『英雄伝説 碧の軌跡Evolution』最新情報
10：ドラマCDシナリオ

アンケート

①『英雄伝説 空の軌跡』で1番好きなキャラクターは誰ですか？
②日本ファルコムのゲーム作品で1番好きな作品は何ですか？

特設サイトからも応募ができます!
http://www.field-y.co.jp/root/index.php/falmagap

宛先はこちら➡ falmaga@field-y.co.jp　応募締め切り 5月25日

メールにてお送りいただくお名前やご住所等の情報は、賞品の発送のためのみに利用し、その他の目的には利用致しません。
また、情報は応募締め切り後３ヶ月を越えて保有することはありません。



月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.39

発行人	田中一寿
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 大場恵美子
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒 101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社